### 3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



### 话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。



# 了加王 Sp













□只要在2008年5月15日前《以邮戳时间为准》剪下本辑《掌门人SP 177页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面。寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》 读者服务部(邮编730020)。您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第 敬请关注。



广州市家化整电子科技有限公司



龙洲电玩

Ezflash Ezfleshow



產角电子有限公司

**GB**alpha

GBalaba (中国) 有限公司



Ewio flash小罐

WiiOh.com

威美数码级乐综合网站

# 式語說的意識

研究中心

# 怪物猎从携带版 2nd G

全總裁任务出现条件&要点说明 独家公布怪物部位破坏报酬

全動章取得识明

19套经典配装任你选

# P105

MONSTER JHUNTER PONTABLE AND LOS

步順照

之海洋2 星之海洋2 二次进化

深度研究



PAA

专题企划 〈〈←

## 勋章属谁

掌机上的重点精锐部队报告书

深入研究

游戏特种士兵尽分析 掌中精锐部队大阅兵 想了解最近有什么新的游戏书刊上市?那么你一定要关注这里的内容。这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容。方便大家购买。另外,大家也可登陆levelup网站的"电玩书刊区"(http://asp.levelup.cn/book/),那里可以进行书刊的网上购买。而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



LV42

### 游戏城寨

掌机研究室栏目复出。本次介绍用PSP控制模型直升机等热门话题;本期特企/热狗还是寿司——漫谈日美游戏差别;世界上电视游戏业最发达的两个代表国家,两种风格特点迥异的游戏类型,哪个更能吸引你?美式向左,

日式向右……Web Show专题 / 符号。城寨



茶馆 / 你为什么要 破解PSP? 替乐小 特辑 / 大家辛苦了 orz 劳动节音乐 小特辑



### 4月29日 全国上市

Vat.2

### 爱图e族

### 大18开84页 + 24幅投资源报集

从辉煌一时的同人社团,到影响甚大的商业公司,本辑将为您展示出TYPE-MOON那史诗般的经历以及近况。漫人馆将继续为您介绍来自国内外的优秀画师及其佳作,更会为您演示作画的过程,对绘画感兴趣的您又怎能错过?附赠的拉页海报集精心挑选出24幅热门动漫美图,配



合当红虚拟歌手初音 未现的精选CO, 美图 与天籁的结合是动漫 爱好者的最佳享受。



4月30日 全国上市

### 新UNIX

国内最受欢迎的恐怖游戏之——〈零红媒〉4万字剧情小说一期完结:〈奥丁领域〉大篇幅强势回归,终焉之战即将正式到来! (寂静岭3〉官方小说震撼出击。带你步入一个冰冷残酷的黑暗世界。而〈格兰蒂亚〉、〈失落的奥德费 永远的旅人〉、〈龙背上的骑兵〉



三大官方小说也将继续刊登。此外、《宿命传说》官方漫画同样会将游戏的感动再度带给您。



### 4月30日 全国上市

### 剛協版DVD+影像特新DVD+設備手冊

### 福音战士新剧场版。序典藏DVD

2007~2008年度最受关注的日本剧场版动画。《福音战主新剧场版、序》真正完美版DVD隆重登场!可开关字幕、高品质画质让你充分体会到《福音战士新剧场版》的魅力。而除了100分钟正片外,更有新制场景解说、"屋



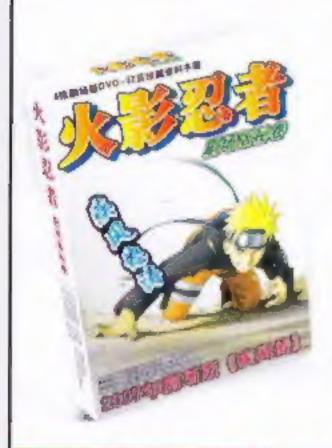
岛作战"全程配乐映象PV、宇多田光演唱的主题曲PV等诸多特典内容供您欣赏。



封面待定

5月上旬 全国上市

日本新世纪少年漫画的代表之作《火影忍 者》自从2004年起开始制作剧场版动画以来。 就以其扣人心弦的故事、精美绝伦的画质和动 听的配乐深受广大 ans的喜爱。(疾风怒夷) 火影忍者剧场版秘卷》中除了收录了2004年至



2006年间上 映的三部剧 场版之外, 还将収录最 新篇《火影 忍者 疾风 传》的高清 DVD版! 另 赠送32页的 珍藏资料手 册, "火影 Fans"绝对 不容错过!

### 5月上旬 全国上市

vol.20

### 128页大坡开+mini-OVD

《模碑志》VCD从本铜开始升级为DVD、 影音质量大幅提升」《高达00》第一季圆满完 结。本辑将带领大家逐一检阅《00》魅力满点 的机体设定以及优秀模型作品: 机械点浮第一时 间为您奉上Super HCMPro扎吉川。超合金史 上最强合体 六神合体、蚤衣神语空前的华丽



死神达那 都斯,众多重量级 的模型玩具产品将 在本辑--展示。



### 最终幻想专门志

"幻想深处的记忆"带你领略系列作品 中最值得回珠的每一个瞬间。系列主创人员全 接触, 与玩家畅谈开发中的心路历程, 绝对有 FANS不能错过的精彩爆料:全国独家"《最终 幻想以) 中文版隐藏要素解析", 让你无须检 索复杂的资料轻松揭定一切。另外随书还将附



### 5月上旬 全国上市

VOL.8

本獨収录 (□袋妖怪突击队 融合) 的完全 攻略研究。专题企划収录(口袋世界地理漫谈) 等精彩专题。漫画 栏目新增《口袋妖怪突击队 融合》官方漫画、并继续刊载《口袋妖怪DP物 语》及《四格大百科》、研究所收录《神秘空间 生存法则》等精彩文章······DVD带给大家最新的



(DP) 中文字幕 IV动 画 (70~74)。另赠 超值精美赠品"小火 鸡零钱袋"。



已上市,全国各大报刊亭有售 已上市,全国各大报刊亭有售



美术总监: 吴松 封座画师 安色雅



### 健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗贩游戏 注意自我保护,谨防受骗上当 适度游戏益脑,沉迷游戏伤身 合理安排时间,享受健康生活,

### 掌机情报站

008 掌机情报站

010 章机销量榜

012 Lancer 专栏

013 Darkbaby 专栏

走近业界

014

006

□M 风雨百年、重登王座(下)──任天堂·简记

掌机黄金眼

020

020 黄金眼 REVIEW ——最終幻想 IV

022 掌机黄金眼

023

前线狙击

023 逆转检察官

032 大合奏 5兄弟乐队 DX

034 盗贼皇女

028 海格力斯的荣光 028 救患救命 超执刀 2

036 无限轮回 参归古城

030 三国志大战·天

038 英雄传说 空之轨迹 the 3rd

新作拼盘

040

040 黄昏综合症 禁断都市传说

041 多卡邦之施 友好地对抗吧

041 寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版(暂名)

042 机器人总动员

042 铁人

043 秋之回忆

043 秋之回忆 2nd

044

### 专题企划

044 動畫鷹進——掌机精锐部队报告书

特快专递

058

058 音乐节拍

060 浮游世界

062 SIMPLE DS系列 Vol.35 THE 原始人 DS

064 世嘉超级巨星网球

068 伊苏 DS

068 伊苏川 DS

070 番外王魂

072 少年僅戶 异形侵略

### 玩转PSP

074

074 PSP 软件学院

079 PLAYSTATION Store —— PSP 网络购买实用指南

082 双机制霸玩家的选择—— microSD 记忆棒转接器评测

085 掌机上玩手机游戏—— PSPKVM Java 虚拟机使用指南

### 市场动态

088

088 掌机市场扫描

090 硬件短消息

1.交类自质——投稿人类顺便到其前投稿件的完全著作权(版权)。对于侵犯他们人装作权I类。其他任何权利的内容。《京和王SP》 不予原质任何表任。

2. 稳定授权 (量机于SP) 见用并支付规则的操作。在者授权吕仅授权(准机子SP)以任利(用式使用、编辑、应改业操作、《草 机王SP)不显另行证得作者同意和同行支付揭廊。

3.风闷(常机王SP)较端的磁性。在反应期内(CJ·H也方式投稿的、反应能为帧日、起始时间 DJ·B数为准; DJC 9/10 以 投稿的,反应顺为对E、起始的可以《蒙朴王SP》或到藏件的的意为度。》在老不得再向其他时间是被依以任何方式一概多投,如 策造成《京机王SP》或者他刊物。提祥的报失。由投稿人承担一切法律责任。

4. 投稿地址: 兰州市贫政局区域1号信赖《参机王》查者服务部(农) 似端: 750000。Entalege编制码,Deking Doss not。

<b>玩装NDS</b> 094 NDS 软件学院 098 焼泉卡新闻站 100 DSTT 焼泉卡界面设计力 101 低价出场 AceKard2 评別		094
研究中心 105 怪物猎人 携带版 2nd G 130 星之海洋2 二次进化 142 机动战士高达 基连的野		105
火热秘技		150
游戏万花简 152 游戏万花筒 158 游戏美图秀		152
专区地带 158 米饼教室 160 轻松日语教室 162 SP战略指挥所		158
掌门人		164
164 掌门人 170 Levelup 坛友互动专栏 171 热点大家谈 172 FAQ 电台 174 小编寄语	176 小编博客 177《掌机王 SP》第 178 交流空间 180 天下聚会	84 積中奖名单
掌机王自由谈 182 掌机随笔 184 触控笔丢失的午后 185 玩家点评		182
画廊 188 狩猎季节2G 第二话		186
掌机游戏综合发售表		188
近期掌机资源下载列	表	190
口袋光环 精彩内容	导视	192

### 游戏类型说明和文字或其实的方式表示或其实

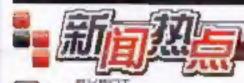
ACT	动作加攻	PUZ	益智类遊戏
A - RPG	动作。角色的背前设	RAC	興车游戏
AVG	質給並改	RPG	角色肿瘤游戏
A - AVG	动性+胃岭西域	RIS	即时战略回改
FITC	其他医面纹	SLG	模拟/战略测效
FFS	第一人称税点射击资理	S - RPG	战略角色扮演员游戏
FIG	<b>携斗器</b> 战	SPG	运动系统
MMORPG	大型多人在植物色粉油游戏	STG	射色游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面對政

### 机种说明 为文中所出版的游戏机种名称大多为缩写,各位

GBA	Game Boy Advance, Mintendo公司出品
OS	·Que DS.肺游科技有限公司出品
IDSL.	Out DS itto.种游科技有限公司出品
Multi	低量數就对应多种阶级平台
NGS	Nintendo DS,Nintendo公司出版
NOSL	funtendo DS Lite, Nintendo公司出版
D-S/D	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo公司出品

	游戏	索引	《内文所出现游戏接汉语拼音排序如下
106			SP .
大合義 兄弟S队 DX	12	沖刷: 阿菲 夕和水工物源-	光素
连载公主	34	浮遊世界	50. 元章
多卡邦之原 友好地对抗吧	45	经物理人 排卵板 2nd G	105、150、光龍
<b>西外汇油</b>	70. 光盘	<b>郑朝坞立之时 黎明 接得成分管</b>	
海格力斯的蒙光	26	机动放士高达 基语的野盟 阿克	
黄膏综合症 健斯都市传说	40	机器人总动员	42
简单DS系列 Vol.35 THE 原始人DS	62	日間中村 元型相接	161
教皇教育 超快刀2	28	秋之間忆	-43
进转检察官	23	秋之間忆 2nd	-43
班大英雄 最家空军传奇	光盘	铁人	42
三領志大战・天	30	克尔地拉勒士2	<b>元章</b>
少年雙戸 异形镁略	72、光盘	大限轮回 罗坦古城	38
世界超级巨星阿球	64	星之海洋2 二次进化	130, 151
/NEVA		<b>前示节拍</b>	58. 光龍
entros	光盘 60	英雄传说 空之轨迹 the Serd	
伊苏 I DS	and the same of th		
		14年九十0	STATE OF THE
		白作马刀下心以	JUINI - JIVI





### "《恶魔城》系列"新作浮出水面,机种锁定 NDS

近日,在美国游戏分级审核机构ESRB的官方网站上公布出了一款名叫《恶魔城 圣教密令(Castlevania: Order of Ecclesia)》的游戏的审核结果,而Konami却从未公布过这款作品,这本禁令很多玩家一头雾水。

事实上、《恶魔城 圣教密令》的商标刚刚于上个月在美国商标专利局被注册了,而注册方则正是"《恶魔城》系列"的开发商Konami。据当时泄露出来的消息,Konami 官方在注册这个新商标时非常明确地写明此商标将被用了"电子游戏软件",且软件将支持"在线娱乐"功能,结合之前"《恶魔城》系列"制作人五十岚孝司曾经透露过有一款NDS版的新作正在开发中,因此我们很快便能将其与《恶魔城》续作联系到一起了。

此外,根据ESHO官方网站上公布出的 审核结果我们可以得到的关于本作的信息 也非常丰富。首先是新作的平台在审核结 果上清楚地标明是NDS,如此一来《恶魔城 圣教密令》很有可能就是继《恶魔城 苍月 的十字架)以及(恶魔城 废墟肖像)之后NDS上的第三款系列作品。而从结果上我们还可以看到本作由于有"出血及幻想暴力内容"而被评为了"T级(13岁以上)",由此可见Konami送检的游戏内容已经具备了相当的完成度。

虽然 Konami 官方目前并未对这款新作发表过任何正式的回应,但我们相信,这款"(恶魔城)系列"的新作已经离我们越来越近了。





◆岡上曾经流传出的NDS(恶度城)新作载图

### 微软欲借 Zune 介入掌机市场?

微软曾在今年3月的游戏开发者会议上展示了XNA游戏开发工具全面开放后的初步成果,这其中也包括可以在便携式攀上娱乐终端Zune上运行的自制游戏。日前,XNA高级主管Chris Satchell对媒体透露,他们已经就XNA游戏在Zune上运行的可行性与开发小组展开研究。

"我们与 Zune 开发小组讨论的一个重点是在线游戏。" Satchell 对记者说道:"而且我们的开发人员也已经在内部测试过可以支持

协作或对战的联机射击游戏。我非常希望能够看到人们利用掌上娱乐终端的网络功能来进行在线游戏,我可以保证今后大家将会看到更多支持对战的竞速或赛车游戏,那将是非常有趣的体验。"

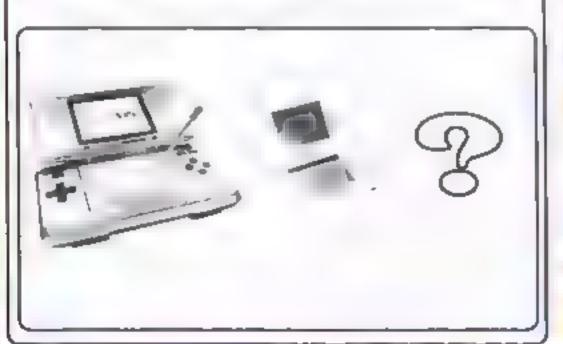
虽然以WI-FI为基础的掌机游戏这几年早已不是什么新鲜事,但能够在Zune上玩到众多的XNA自制游戏无疑将是一个值得期待的卖点,也许这将成为微软介入掌机市场的契机。

### NDSL 后续机型 有望亮相 E3?

目前,日本知名财经网站"Bloomberg 日本"于 登出了 条关于NUSL 后续机种的消息,而消息的来源则是日本著名的Enterbran公司(日本权威电玩媒体(I AMI通)的出版商,社长兵村弘一。

据悉,基村是一目前在记者招待会上读到任天堂 现行主力学机NDSLrJ公开表示。鉴于目前NDSL的销 售状况一片大好。任天堂很可能会针对没有版本的一 些缺点和不足而准宝机能强化和完善的发型号。此外, 他还表示作为北美游戏市场风向标的EFII/008年,用 15日~1/日召开)将十分直告大家期待,这无非就是 暗示新型的NDS很有可能会于今年夏天的E3大展上高 相。而结合之前的结合来看,从NDS发售到NDSL证 生用射接近一年半,而原在扩张NDS。发售已过两年。 仅从时间上来看任天堂公布NDSL上。续见些的可能性 并不是没有。而另一方面根据Enterbran之间发布的 资料,到今年年底为止NDS (L)在日本国内的鉴计销 配有望达到2/00万台,系型PSP年底累计销量将达到 约1000万台左右,三者之声的差别发生了微言的变化。 .拍10 年目的2.8份缩下到了个7倍,虽说还相差很 元、但随着最近PSP平台(怪物精大 携筆版 2nd G) 的发生以及一系列大作的公布。PSP的销墨正以惊人 的康度增长,任天学在堂机汉广市场如果想要胡慎书 观察官,推出新机型也是非常有可能的一种手段。

不过浜村弘一的消息放出日本久,任天堂就出面否认了新机型的存在,而更有意思的是原村弘。几天后亦属样公开反驳了自己当初在记者招待会上的言论。不过依赖游戏灵界。集的"暧昧"习惯,兵村的改口很有可能是迫于任天堂的压力,因为过早地放出新型号的消息很有可能会影响到现有型号主机的销售。究竟是否有新型写NDS的存在,就让我们共同期待今年的E3大展上任天堂会给我们带来什么样的惊喜吧。



### 《真者斗题发》 天空的新娘》 7 月出排

《勇者斗恶龙》 天空的新娘》将于2008年7月17日发售,售价为5490日元。本作是"《勇者斗恶龙》系列"第五款作品

的NDS重制 联,最初的 《周者斗形 龙》天空的 新 娘》《于



27日在SFC平台发售,之后曾于2004年3月25日在PS2上推出过第一款重制作品。本次 NOS 的重制版将是这款人气作品的第二次重制。

《勇者斗恶龙》天空的新娘》是《勇者斗恶龙》"天空系列"三部作的第二作。第一作《勇者斗恶龙》(被引导的人们》(NDS) 巴子2007年11月22日发售、冒前票计出货数已经达到115万套。

### 《太華之达人DS 能控音乐乐》 累计出算 最突破 50 万

NBGI 公司日前宣布。于2007年7月 26日发售的NDS游戏《太繁之达入DS 触控音乐祭》的家计出货数量已经突破了 50万套大美。

本作的综作《太鼓之达人DS 七島大 智險》也已于 2008 年 4 月 24 日发售。



### 宫本茂:《塞尔达传说》川组新作开发中

虽然明确表示过NOS和Wii将主要注重于吸引非核心玩家的战略,但任天堂也不只一次提出过不会因此而忽略老用户和那些核心玩家。他们依旧会注重于核心游戏的开发与制作。

目前,作为这一说法支持者的宫本茂对外界确认:"〈塞尔达传说〉系列"的制作小组已经被再次已经开始了新作的开发。宫本茂说:"现在、'〈塞尔达传说〉系列'的制作小组已经被再次召集到一起,开始了一款全新作品的开发。但对我们来说,最重要的工作还是如何发掘新颖的交互式娱乐体验并把它传递给公众。"他表示:"现在的电视游戏已经无法让每个人都能从中体验到乐趣。作为一名游戏设计者,我始终把如何让游戏变得有趣放在首要位置。对我来说,希望能让尽可能多的人享受游戏的乐趣。当然,我们也有许多团队正致力于开发那些任天堂过去十几年来一直在推出的传



统类型游戏。"

虽然新作的消息得到了增本没大帅的确认,但这款新作究竟是"(塞尔达传说) 系列"的新作还是一款全新的"真创作品呢?任天堂方面目前并未更多地透鳞, 膨兴趣的朋友请继续关注我们的"一续报道。

### 英国评出全球 TOP100 游戏开发商

电视游戏作为一项产业已经越来越受重视, 日前英国产业开发杂志《Develop》发布了他们所评选出的全球10户100游戏开发商、据悉这一排行是依据各家开发商过去12个月



在英国境内 的收人而评 洗出的。

评选的 结果显示, 第一名的位 预属于历史悠久的老牌游戏厂商任天堂、他们过去12个月在英国的累计收入为1.29亿英镑,几乎是排在第二名的EA加拿大(6800万英镑)的两倍,而第三名的位置则被去年凭借(刺客信条)大红大紫的育碧蒙特响尔工作室(521/万英镑)夺走。从整个排行榜的厂商分布情况来看,整个榜单几乎被来自日本、美国、加拿大和英国的开发商或工作室所霸占,入选的欧洲和澳洲游戏开发商总数不超过10家。

### 以下列出的是排名前20名的广商:

1,Nintendo (£129,83m)/日本	11_Ubisoft France (£25,3/m)/法国
2,EA Canada (£68,78m)/加拿大	12 Yuke's (£24 5m)/日本
3 Ubisoft Montreal (£52 17m) 加拿大	13 Amaze Entertainment (£24 07m) 美国
4 Konami (£41,67m)/日本	14.EA LA (£22.49m)/美国
5 Infinity Ward (±39.6m)/美国	15 Capcom (£22 3m)/日本
6 EA Black Box (£37,31m)/加拿大	16,Rebellion (£20,13m)/英国
7. Maxis (£36 84m)/美国	17.EA Redwood Shores (£19 99m)/美国
8 Bungie (£31 45m)/美国	18. Vicarious Visions (套17.56m)/美国
9.SEGA Studios Japan (£27.7m)/日本	19 A2M (£17 5m)/加拿大
10 Traveller's Tales (£27 06m)/英国	20, Hudson (£16 22m)/日本



# 177

### NDS 软件日本市场 累计销量突破 I 亿套

据悉,近日根据日本 权威统计机构Meda Create公司的统计报告 显示,任天堂的掌上游戏 主机NDS(L)的游戏软 件在日本市场的累计销量 已经突破1亿套,该数据 统计的时间段为2004年 12月2日至2008年4月13 日,也就是说NDS达到这 个成绩用时共3年5个月



(參考数据: PS2软件销量负碳1亿用的为4年3个月/。此外,截至2008年4月1/日日本市场共发售了922款NDS游戏软件,其中每21款销量突破了百万。

另外,在NDS软件手目本市场的总销蛋累。计达到1亿套的这段期间内,NDS和NDSL主机的日本累计销量也达到了2200万台这个骄人的数字。

### "《模拟人生》系列"作品 总销量累计突破1亿套

EA公司于2008年4月17日对外宣布、《模拟人生(The Sims)》全系列目前的累计销量已经达到了1亿套,至今已实现40多亿美元的销售额,差不多相当于每年给EAEU出5亿美元钞票,是该公司罪畅销的游戏软件之一。

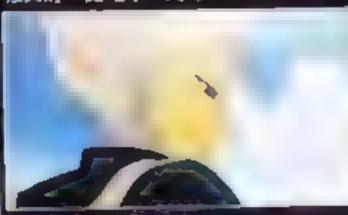
(模拟人生)的诞生主要 J功于传奇游戏设计者威尔 林特先生(Wir Wright),正是 8年前他的一个伟大构想和为之所付出的告折不挠的努力,才给EA造就了现在这个"摇钱树"系列作品。该系列作品自推出以来可以说遍布了电视游戏领域的各个主流家用机及掌机平台,而系列的第3部上统续作(模拟人生3)也已经于今年年初公布了。除了PC以外还预定登陆PS3和X380。

自2000年系列首款作品发售以来,"(模拟人生)系列"先后被翻译成22种语言并在全球60多个国家发售。据说把该系列至今为止销售的所有游戏的包装盒排列起来,可以由组约延伸到莫斯科。而据调查、欧州平均每个家庭,美国平均每3个家庭就拥有一款(模拟人生)游戏,足见该系列游戏受玩家欢迎的程度。

### 《雷电十一人》准备日确定

level 5日前宣布, 经历了一次差期风 流前NDS平台足球即G新作《雷电十七人》 将于2008年4月22日发售。同时以本作 为基础改编的逻辑作品也将于2008年5月 15 日在漫画永志《月刊コロコロス》 7 》中开始连载。

游戏作品。故事讲述雷门中学弱小的足球队由于一位转校生的到来而发生了翻天理地的变化。游戏预定于今年冬季发售。就 家将对游戏中爱场的 1000 位以上的个性 角色进行选择和育成,最美国的是组成是 强大的 "雷电十一人"。



### 《统粹 落 目的學性曲》准备日确定

大作《政神·落日的寒怆曲》(即美版的《战神·奥林匹斯之能》) 将于 2008 年 7 月 10 日发售。首价 5240 日元。

Dawn 开发。Capeem 公司代理日底的发行。 游戏的美版已于2008年3月4日发售。

### 《机油技士高法 油油宇宙》型時PSP

1. 14.61 近日正式公有了PSP 平台新作《机动战士高达 散战宇宙》的消息,本作是 2007年10 月发售的超人气高达题材游戏《机动战士高达 战争编年史》的统作。 铜时也是PSP字台"《高达 战争》系列"的第4部作品。

《机动战士高达 黨城字言》等在继承 前作系统的基础上大幅度增加剧本。并且 有金装甲ZZ高达。高达F\$1等人气机体首 次登场参战。本作预定于2008年7月17日 发售。售价为5040日元。





軟件销量(日本)

3**000年4月**1日 月 20日 日 10**000 年** 中 日 日



NEW

モンスターハンタボータブル 2nd G



作为一款市局属性研的作品。(M+1/20)为首式系统的位置是暗想人概念。新加入的序号表及下,下海2014 式的类都可谓相当成功。为了应到进一步受升的数点重要,则人为他也有哪里就当的中央管理这一个。这个中 的认同身在标案中存在。定的分歧,有人反应会因为种类指的。让优多。然后严极非它们。

周间销量 55 万 22701 章 末計销量 137 万 5966 章





NEW

工工 净2 二次三化 スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション



) 多数的(中之两洋\*)在由市上的基制编展不大。不过处的曲、影响商、影响各部人还是现象了历史 J'的粉蚱鸡。游戏相节上的变更点就变也不少,比如姐先向后就BOSS无效了。主人公众系统的心境特 "見割"实计性火桶设施。品质管模式汇划方法登领单了等等。

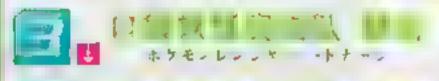
**周间報車 9万120亩** 

東州領華 9万 120 m

Potemos



5万6041 室

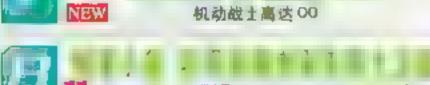




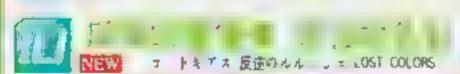












A RPG	Last Last Jan Wall	2 // 2041 4
■ 7008年1月20日表刊 ■ 4866日元	累计锡雕	40万31套
■ MBG ● AVG ■ 2008年4月3日发售	周问题量	4万620套
■ 5040 8 A	累计铼键	4万 620 書
Mintendo Minc	周间镇量	1万7654掌
■ 2005 年 12 月 8 日並作 ■ 4800 日元	界计链数	293万5577章
FA Games	層间積量	1万6292套
■ 2005 年 3 月 19 日发作 ■ 4980 日光	果計销職	8万 5215 套
HBG)  ACT	阿何锦囊	1万2912書
■ 2008年3月27日提售 ■ 5040日元	累计销量	6万1266套
Bampresto a C J	周向領盤	1万2522套
■ 2008年3月20日変権 ■ 5040日元	累计铁器	5万6547套
SCEJ PIZ	周问籍量	8287 🕱
■ 2006 年 3 月 19 日发作 ■ 3980 日元	累计错量	4万7475套
■ NBG ■ AVG	層间铸造	8257 査
■ 2008 年 1 月 27 日发育 ■ 5040 日元	累计错题	4万1304套

硬件销量(日本):

1000-年中共和国1900年中共和国

(括号内的为 NOS + NOSL 累计销量之和)

### **软件销量(美国)**





R.21A# 20 75 6198 # A - RPG

■ 2008年3月24日



開阀箱里 3万3522 章 重点箱章 185 方 9781 章

14年4月年日の1916年4月16日

战神 奥林亚斯之镇

周间積量 2万7583雲 京で精量 14 万 555 **室** 

新超级马里奥兄弟

周间销售 1万 826 家 實证得數 428 万 3898 **室** 

SCEA God of Wer Chains of Olympus

AUT. ■ 2008年3月4日

Nintendo New Super Marro Biros ■ 2006 年 5 月 16 日

SCEA Dauser Dauser 达斯特

開省積量 2万万二千里 東尼柳並 159 万 147, 實

马里奥瑟会 DS Nintendo Main o Party DS

**陶福福館 2.75 8568 金** 累记器量 104 万 3757 8

横行霸道 最多故事

**医过热性** 94万 709 里

■ 2006年3月14日

口袋妖怪 1516・珍珠

■ 2007年11月19日

Rocketer Germas Grand Thatt Auto Vice City Stories

Nontendo 💼 2006 年 10 月 31 日

期间額量 2万7847 🖀 集记输置 484 万 6602 雷

TAB

SPG

横行翻道 自由城故事

A PITE 图 2·18 號 200 万 2×45 里 ■ Posemon Diamond < Fear!</p>

RFG. ■ 2007年4月22日

Rockstar Games turand Theft Auto Liberty City Stories

2005年10月24日

细想宝贝 Upmefr.

開加销量 2万5427章 夏记销量 45万4145章 St. 6.

■ 7007年10月23日

SCEA

啪嗒膨

陶瓷精量 家で料金 2 75 69 6 E 马里奥与桑尼克 北京奥运会

magne Babres

周司销票 2万5172 8 繁记精緻 经万月44亩

Patapon

ACT. ■ 2008年2月26日

SEGA. Mario & Sorric at their Dlympic Garnes

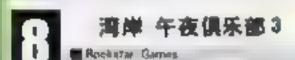
■ 2008年1月22日

MLB 08 The Show

基式物量 7万 1244 官 ■ 2008年3月4日

马里里赛车DS Nimenda Mario Kart DS

周剛精集 2万4801金 **副記録量 348 万 8080 宴** P RAC



M 14 M 118 15 763 M BAC

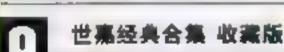
成人屆力锻炼 Nintenda

Dr. Kayyashima a Byrain Training

海间联曲 2万2835 雲 黑记销量 273 万 5956 8 ETC.

■ 2008 年 4 月 17 日

■ 2005年11月15日



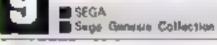
Midnight Crob 3 Dub Edition

医明精器 526 智 第三株體 10万 8936 字

■ 2005年6月27日

任天狗全系列

阿山(作權 2 万 867 案 第 次 66 種 681 万 IIII 64 重 ETC



■ 2008 年 11 月 16 日

Nintendo Hintenduos

**2005年8月22日** 2万722 黄 PINTER B



貫で領艦 50万6 13倉 ■ 2008 年 7 月 25 日

医尔达传说 红 版 少山 Nonteredo

武元 研載 102 万 8927 **第** 📰 Per Lagand of Zoldan Phanson Hourglass 🖿 2007 年 10 月 - 日



《机动战士号,大一0》和《反叛的警告修》这两大超人气动画相信物、墨动曼的玩家都不会感到陌 生,也有本 Di ANS 喜欢将两者进行比较。今年 3 月 27 日,根据这两 大作。改编、并均由 NUC 推 出的游戏在同归发售,其中 Ni S 版的(机动战士高达 OO)更是首度游戏化。从销量的具体数字 来看。我们可以发现《机动战主高达00》要略胜 筹、自从发售后在排行上的排名一直在《鲁鲁

侈》前面。《反叛的鲁鲁修 失去的 色彩)虽然在数字上落后,但消化 率却非常高。由于动画第二季正好 于游戏发售后不久开播, 附带了第 成了抢手之物,如今已经奇货可 居。另外,根据《反叛的鲁鲁修》改 编的第一款游戏是去年10 月在 NES上发售的同名作品。首周销量 为1万5980套,约为(失去的色彩) 的一半。







### Lancer专栏

· 投票世界IT机英大学编学之露好 □十出头便 昆迹于似有若先之中国游戏业 至今已十余载 现 为某网游公司市场主管 因海外市场之霜而重新关 连承级之电子游戏业 透应编辑之重要给笔杆

### 闭嘴!

最近MSN上一片红心, QQ里也常常跳出一些抵制这 儿、抗议那儿的群发消息, 总以来, 一样。互联网的力量 人一模一样。互联网的力量 是强大的,网民的激情是为 是强大的,网民的激情是为 人是强大的,人类是的 人是强大的,人类是的 人。在风头上的时候, 人。一点点无心的言论都会 被放大无数倍,, , 必被放大无数倍, , 必说一样。 必以说一样。 必须不错。

几个月前,浜村弘一在接受财经媒体采访时,发表了对WII的看法,其中"8/%的WII在吃灰"这句话被断章取义,因而惹怒了任天堂。

4月11日, 浜村弘一在 "游戏业界研讨会"中发表 了讲话,说他认为"NDS很 有可能在今年夏季公开新机 型"。这种话原本没什么好 关注的, 网上每天都有大把 "专家"在预测各种新机型 的发布信息。问题就在于说 这话的人叫浜村弘一,他不 仅是日本最大游戏杂志社的 社长, 同时也被主流媒体视 为了解游戏业的一个窗口。 于是他的这番言论很快被影 博财经社摘引,又经过网上 各种媒体的转载之后,变成 了"浜村弘一透露新款NDS将 在E3展公开\*, 言之凿凿, 让全世界掌机玩家高度关 注,以至于某些玩家因为此

浜村所说的那回事!他到底 是根据什么来判断出这事的 呢? 真是让人匪夷所思!"

4月1/日、Enterbrain同时在其官网以及(IAM通)网站发表声明,对于有关报道"给关系会社的业务造成的影响"表示歉意,浜村弘

好在我们这个姥姥不疼 舅舅不爱的灰色市场里还不 至于受到厂商的牵制,还能 让我们这些评论员自由自在 地畅所欲言。不过市场总有 上规化的一天,而正规化也 许要不可避免地牺牲言论地 由,到时,我们就要自觉地 学会……闭牖



▲Enterbrain的社长浜村弘一

34

### 相见不如怀念

最近一段时间里,NOS平台公布了大量经典名作的复数版,让我这个怀古园为之狂感 乱舞不已。(多卡邦之旅 友好地对抗吧)在让人眼花缭乱以的新作群中丝毫不显し露水、却难免撩起在下一丝莫名的往事惆怅

"《多卡邦》系列" 第一作推出于1994年,平台 为SFC,发行厂商为著名的 ASMIK, 这是一款充满了传 统RPG要素的IAU游戏, 当时标题中的"Ⅳ"代表了 最大可以进行四人对战,丰 富的趣味性和高对抗性让我 从接触的第一天起就被其深 深吸引,经常组织四人大 战。1996年推出的"(多卡 邦》系列"第二作在标题特 别提示了"这是一款破坏友 情的游戏"的字样,间接证 明了卡通化的游戏角色造型 设计背后所隐藏的"血腥暴 力"程度。"(多卡邦)系 列"以战胜魔王次数和个人 总资产多寡来决定最后的胜 利者,因此玩家必须绞尽脑 **汁坑害其他玩家来延滞他们** 的前进步伐,游戏中遭遇落 井下石的几率远大于雪中送 炭。当然偶尔也会有暂时的 联盟协作, 可那也不过是各 怀鬼胎的权宜之计。

"破坏友情的游戏" 破坏友情的游戏" 强名不虚传。当年我们这 群《多卡邦》的饭丝几乎每 战心吵,经常为了游戏中遭 战心吵,蒙拐骗争吵到惊天已 动鬼,有人在挑战大魔王已 经稳操胜券时被人赔捅了不慎 被人为操纵的怪风刮到了鬼 Darkbabı,

游戏年龄点达二十多年的上海报老玩家 游戏 资限带码人 数年来码字总量案计接近百万。对游 放文化和游戏产业的历史有较及了解 行文 诡异而 别具一格

怪横行的爪哇国进退两难, 还有人 (多卡邦)可能 是首款因为含有造成社会不 稳定因素而被包机房老板们 集体封杀的游戏,事实上我 辈中人真正因为该游戏反目 成仇的从朱听闻。相反倒还 有许多人因吵而成莫逆之交 的实例。我和现已娶妻成家 的某市级医院主刀医师就曾 经是这样的欢喜冤家,至今 一干老友聚会腐败时, 还经 常有人将我们俩替日剑拔鹞 张的丑态表演出来以博众 乐。提到某医生:他因为当 年爱用一把威力奇大但不时 会引发混乱状态的诅咒之 枪,曾有过高等级时被最低 级怪物哥布林皮击击毙的光 辉事迹、至今还有着"神经 枪"的绰号。

"(多卡邦)系列"也 簿是高产作品,除了GUA版 为模仿 (风来之西林) 式迷 宫探险的效颦劣作外,其他 都延续着传统风格并不断充 实丰富。可玩性尤以1999年 的PS版(多卡邦 怒之铁剑) 为最佳。虽然"(多卡邦) 系列"越敬越出色,但却不 可避免地逐步淡出我们的 游戏人生,毕竟我们不再处 于那个童言无忌的青涩年聆 段, 大多事业有成, 吏有的 早已为人父母, 哪里还有精 力和闲心再为一款"破坏友 情的游戏"争个面红耳赤。 我们曾经几次相互数约到家



中准备大战一场,但总也无 法找到当年那种口舌激战的 语不惊人死不休的畅快感 觉,彼此之间都自顾身分地 保持着克制,结局自然是索 然无味地早早收场。

数目前的朋友聚会,我向众人提起了初代(多卡邦)到制的消息,又激发起了大家的制度,又激发起了大家的怀旧情绪,彼此把对方当年的那些"丑闻劣迹"再次摆上桌面笑骂一番,不过似乎并没有什么人提出要联机对战最新作的意愿,一切都在意料之中。

所谓相见不如怀念,正 是如此……



●多年前 的系列第 一作。

# 风雨百年, 个(下)



一位人堂前记

文 胧月 美編 澄香

从任天堂正式选军电视府戏行业并给一直到SFC时代,其主者之路可谓坦坦荡荡。尽管市场上也有世嘉这个实力强劲的对手,不过山内溥铁驼下的任氏帝国拥有大量精兵强将,天才的开发才能和对市场的敏锐洞察力让任天堂军军掌控着自己的领地。但俗话说,成也萧何敢也萧何,天才制作人太过超前的府戏理念,有时并不一定会得到市场的扶死反响。另一方面,数码家电产品的巨鳄索尼公司也将自光投向电视游戏市场。对于任天堂表说、这是个前所未有的麻烦对手。



上世纪90年代初,为了应对世嘉的MEGA CD,任天堂与索尼签订了Si C的CD HOM机开发契约。然而,看到

MEGA CD失败、且紫尼要求获得CD HOM一切利益的任 天堂对这项合作显得极为担心。在当时任天堂美国分部社

长荒川实的建议下,任天堂破弃与索尼的契约,改投飞利浦合作。虽然SFC加入了光驱,但并没有在市场上引起多大反

响就沉寂了下去。索尼则在任 天堂终止合作后着手研发自己 的硬件产品——Play Station,任天堂和世墓起初 并没有把这个"愣头青"的家电 广商放在眼里,但他们万万没 有想到,这个愣头青日后的所 作所为,不仅仅分了家用机市 场的一杯羹,更"欺人太甚"地 一跃占据了市场的头把交椅。

1994年,SCE带着自己以 CD为承载媒体的32位游戏机 Play Station(PS)进军家用机 市场。由于索尼放宽了对第三 方的管制,并通过PS上大量吸引较高年龄层玩家的游戏让游戏机摆脱了"小孩子玩具"的世俗观念,大量第三方厂商开

始 叛离任天堂阵营,特别是 Square的离去,可以说是任 天堂在32位机时代凋落的决定 性因素。

### 第三方限制

在85辑里已经介绍过任 天堂对在自家平台上发售的 第三方游戏有着严格的制作 许可制度,该制度对于任氏 主机上平均游戏质量的提升 的确有着积极作用,可由于 对第三方软件出货量的限 制,加之任天堂拘泥于卡带 媒体、导致软件价格昂贵。 SFC软件的价格便宜一点的 也要7000日元左右、而高价 品则接近15000日元。鉴于 以上原因、第三方厂商们自 然而然地选择了生产方便、 成本低廉的CD-ROM。

### 

对于任天堂来说。该社丨 生产的立体成像主机Virtual Boy(VB)实在不是什么值得 回首的光荣史。N64、GC尚 能被称作"历战的伤痕"。而 V3则是任天堂到目前为止犯 过的惟一一次重大失误。VB 有一颗NEC V810 CPU。可 以显示384×224的分辨率, 有4色和32级灰度,成像偏 红。VO不需要像其他家用机 一样接续外實显示设备。而 是自带了显示器系统。它拥 有头戴式眼镜型机身和偏振 分像显示系统,游戏直接采 用了最为前卫的立体成像。 在当时硬件厂商拼命加强主 机的2D、3D机能的同时、VB 却把这些统统抛弃。

游戏性上的过分超前成为VB失败的最根本原因,就

连美国玩家都无法适应其游戏 风格。更不要说相对保守的日 本市场了。而曾经为任天堂立 下汗马功劳的横井军平,作为 VB之父也在此役后饱受社内 争议。1996年,横井军平从长 年工作的任天堂辞职,有人说 横井是因为VB的失败而被遏 辞职,也有人说横井因质疑山 内溥的独裁体制而被辞退。实 际上, 横井在路社前开发的 Game Boy Pocket(GBP)在 (口袋妖怪)的影响下大卖。可 以说是临行前为任社献上的大 礼。他本人也说过:"过了50 岁,想做一些自己喜欢的事 情"。退牡后、横井军平成立 了自己的公司,企划出一些便 携游戏和玩具, Bandai的WS 便是在横井军平的创意下诞生 的优秀掌机(在横井去世前。



WS尚处于研发阶段),著名的PUZ系列(GUNPEY)也诞生在这台掌机上,评价与销量都相当不错。199/年(自立门户1年后),横井军平在北陆自动车道上遭遇车祸去世,享年56岁。

### 地对領域

在此借用该词、以字面 意思来形容任天堂帝国的掌 机市场可谓再适合不过了。 从发售Game&Watch后,任 天堂就是便携式游戏机的研发 先驱。到了GB时代,任天堂 迎来了自己的掌机全盛期,这 种所向披靡的胜势一直延续至 今。最早的GB于1989年4月发 售了日版,8月发售美版,而

欧版则于1990年发售。截止到7000年,GB的全球累计版实台数突破1亿,成为当时世界销量最大的主机。GB系列除了我们熟知的GB、GLP、GBL、GBC、GBA、GBA



SP、GBM外,还有作为家用机外设的Super Game Boy? (SGB)、Super Game Boy? (SGB?)和Game Boy? (SGB?)和Game Boy? Player。前两者是SIC的外接周边,可以插入GU卡带并连接到SIC本体,让玩家可以通过SIC在电视上玩到GB的游戏,而Game Boy Player则是GC的外接设备,可用GC玩

第三方大震叛逃后,紧随任天堂的第三方厂商只剩寥寥几家风雨多年的老伙伴,这时任天堂要保全既有市场已是力不从心。1996年,打着"少数精锐"的旗号,任天堂发售了与PS对抗的次世代主机Nintendo64(N64)。N64在发售初期取得

到GB及GBA上的游戏。

GB系列在世界所有游戏 机中拥有最多种不同颜色的版 本,从初代GB到GBA SP, 普 通版和限定版的所有颜色加起 来, 种类在100以上。

国内玩家大概都知道初代 GB有着砖头机的"美誉"。该 绰号一方面来源于GB方方正 正的外形,另一方面则要归功 于它坚固的设计,这里有两个 有趣的传说可以借以说明GB 的坚固程度。

一为G G 处于开发阶段时,当山内海拿到最终的样机后,突然将样机向地板上砸去。山内对此的解释是,游戏机是孩子的消费品,有可能被很粗暴地对待,因此必须有过破的质量。实际上,该样机经棒打后依然正常运行,山内海也就此决定按计划发售GU。

另一则趣闻则发生在海湾



了非常不错的销售业绩,首 日就创下50万台的优秀成

是为了让N64游戏突破卡带的容量限制而专门使用的CDROM光驱。64DD从公布到发卖几经跳票,就连最终发售也采用了不太亲和的方式。首先,要购入64DD必须是LandNet的产册会员,而要成为注册会员必须使用信用卡。再有一个麻烦的地方就是,64DD并不作单独销售,玩家想要购买专用软件、调制解调器等设买专用软件、调制解调器等设

战争时期,任天堂将GB提供给美国主兵,供他们打发时光。一次空衰后,人们在因外空衰后,人们在因外不管里发现了外表严重烧毁的一台GB。然而,该GB的内部依然完好的初,接上电源能正常使用。该GB现在被放在纽约的任天堂世界商店(Nintendo World Store)里展示,虽然客人无法直接触摸,但小小的屏幕上一直演示着(俄罗斯方块)的DEMO画面,仿佛在向世人彰显它是九死一生的英雄。



绩。但由于缺乏软件的变持、N64的畅销势头在数星期后便戛然而止。尽管后来N64也上证生了诸如(写里聚64)、(时之笛)、(大乱斗)等热卖游戏、但还是无法与拥有大量第三方软件的PS抗衡,N64在市场的竞争里终以惨败收尾。



84 DD 是N 84 的周边机器,全称"Nintendo 84 Disk Drive"。顾名思义,该周边

备。这种无视低年龄层的贩卖方式导致64DD根本无法普及开。加上当初公布的64DD作品大多推出过卡带版,而任天堂又公布了次世代主机Game Cube(GC),用户普遍不看好64DD的发展趋势。最后,比起普及量尚算差强人意的N64,64DD是存在感薄弱的稀有物。即便是在当今日本的中占游戏后,该周边的价格也高达数万日元。

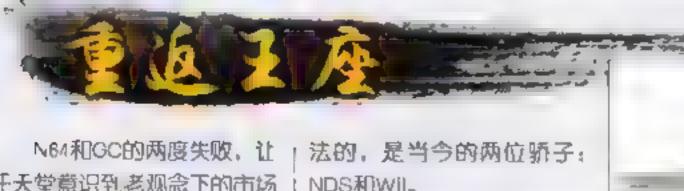
2001年9月14日, 痛定思 痛的任天堂推出和松下联手开 发的次世代主机GC。该主机 采用特有的8厘米光盘为游戏 载体, 硬件性能也要高于SCE 的Hay Station ?(FS2)。然 而,由于发售时间比PS2晚了 一年半,而世嘉的OC在PS?的 强大攻势下毫无还手之力,导 致当时的市场已经被蒙尼占领 了大半。GC不具备PS2的向下 兼容性。同时在软件的推出上 捉襟见肘,根本无法满足GC 用户的需求。尽管有Capcom 和Namco这两家厂商力挺了一 段时间、销售业绩依然不理 想。《生化危机4》和《仙乐传 说》的出墙让用户开始质疑"我 究竟有什么游戏只能在GC上 玩到?"第一方游戏是个标准 答案。但很遗憾,任天堂的第 一方软件并没能在GC时代力 挽狂澜。

同期,又一头比索尼更为 庞大的怪器入侵家用机市场。 披着黄金战甲的微软直接用钱 为旗下次世代家用机Xbox砸开 一条出路,尽管在日本市场反 响平平,可在世界范围的销量



却仅次于HS2、把GC打到了老 三的位置上。GC平台上的总游 戏数超越了N61. 实际销量却 只有N64的2 3。(3里奥)、 《塞尔达》这些人气系列虽然也 在GC上推出相应续作,可由于 大量用户流向PS2、最终除了 (大乱以DX)突破百万以外,其 他游戏都微妙地无法在日本突 破这个界限。其实"游戏难卖" 的现象在当时PS?这种畅销主 机上也能看出些许苗头,可

PS2豪华的软件群完全可以在 整体上弥补单款游戏的销事颓 势,而本就走精品路线的GC则 很难承受市场萎缩带来的经济 打击。到2006年,任天堂已经 基本放弃了GC市场,经输出现 一个月内都看不到一款游戏发 售的寫況,周销量也时常保持 在4位数。不过,这并不代表 任天堂就此认输。其实此时, 任天堂已经亭明地选择了孟卒 民车的策略。



任天堂意识到老观念下的市场 运作方式已经到了必须改革的 时候。日本游戏市场的剧烈基 缩是必须正视的事实,任天堂 认为,与其跟索尼比拼机能以 "过独木桥"的方式竞争业已低 迷的市场,不如亲自操起开山 大斧开拓出一条新路。这条路 就是 ---- "制作出无论男女老 少都能轻松上手的好玩游 戏"。帮助任天堂实现这个想

NDS和WII。

NDS最早于2004年11月21 日发售了美版,其后在2004年 12月2日、2004年12月29日、 2005年2月14日、2005年3月11 日和2005年/月23日分别发售 日、韩、澳、欧、中国5个版 本。"DS"的字面意思是"两个 屏幕"(Dual Screen), 也有任 天堂的高层提出过"进化的系 统"(Developer System)这种



说法。它采用上下两个屏幕的设计,同时下屏幕还支持触摸屏功能,外形与Game&Watch非常接近。NDS除了双屏以外,另外还具有一系列新颖机能,如Wi-Fi网络连接、声音识别系统、向下兼容GBA软件的双插槽等等。

在任天堂卧薪尝胆的同时,家用机市场大获全胜的索尼也没有停下进取的脚步。 尼也没有停下进取的脚步。 GB系列的热卖让索尼意识到 掌机市场这块巨大的蛋糕,而 经过PS和PS2两代的积累,是 时候向其出手了。Play Sta tion Portable(PSP),这个外 形精致的时尚掌机承载着索尼 的野心与梦想,向当时奄奄一 息的任天堂发起了挑战。

本来,PSP的外形和硬件性能都明显优于NDS,加上索尼有PS这个初出茅庐便一统天下的先例在,PSP的前景广为世人看好。任天堂虽然有数十年的掌机霸主地位,可会不会重蹈N64的覆辙呢?这一次,任天堂没有让大家失望。

在两台次世代掌机拼杀的初期,不管哪方都没有占到明显的便宜。PSP虽然有着性能上的优势,可初期原创游戏的

匮乏让玩家懒洋洋地提不起兴趣,时尚成为它在当时的最大卖点;而NDS尽管打着"异质游戏"的口号,可当时的第二方厂商显然无法领会怎样才叫异质,制作出来的NDS游戏大多在双屏的应用上不痛不痒。

在2004年发售后的几个月时间里,NDS虽然没有大胜PSP。但自己的销售情况却保持着不错的势头。2005年4月开始,任天堂的"触摸纪元"战略正式付诸实施、杀手级软件(任天狗)、(成人脑力锻炼US)这些被世人牢记的名字登上历史舞台,在全世界与起NDS风寒。

2005年11月23日,另一款NDS大作(欢迎来到动物之森)发售。本作是"任夫堂 WI Fi连接"的第一弹,两天内就 卖出35万份,把同期 NDS的周销量从6万拨高到16万。这之后又一路凯歌地狂卖到234万份,到2006年,《欢迎来到动物之森》出货更突破300万张,这是1994年以来,除《超级大金刚》、《勇者 斗恶龙》、《最终幻想》、《回 袋妖怪》外久违的300万突



The second of the latest terminal and the second of the se

任天堂全力宣传的"触摸 纪元",以"让各种年龄的人 都体验到新颖的娱乐"为口 号, 是让不管男女老少都能 享受的软件群总称。该类软 件不光局限于普通的游戏. 也包含了电子词典、菜潛等 超出传统游戏意义范围的多 彩软件。"触摸纪元"从2005 年4月起在日本实施。2006年 进一步扩大到全世界。 在日 本、美国、欧州、大洋州四 **地均取得骄人成绩**,《任天 狗)和"(成人脑力锻炼)系列" 的全球销量纷纷突破千万大 关。这是任天堂给予索尼的 一记重拳,它以实际行动无 情地告诉索尼、照搬家用机 市场的方针是走不通掌机这 条路的。NDS尽管在数据性

的机能上无法比拟PSP。可是 那些在初期没有大作为的异质 外设开始通过"触摸纪元"全面 发威。



# **ントレーニング**

破。2005年12月8日,"任天堂 WI-II连接"第二弹(马里奥赛 在DS)发售,把NDS的周销量 带到29万台。在这些软件的 带动下,NDS仅仅用了13个月 时间就突破了500万销量。超 越了GBA(14个月)和PS2(1/ 个月)的达成速度,成为世界 上卖得酸快的游戏机。

至此。NDS已经在次世代 掌机大战中胜出。2006年的改 良机型NDSL推出、《口袋妖怪 钻石·珍珠)问世。而《勇者斗 恶龙)的正统续作(勇者斗恶龙 IX 星空的守望者)也于PSP两 周岁生日之际宣布登陆NOS。 (OQ)的阵营归属,不仅即证 了NDS的人气之高,也在无声 地告诉世人: 掌机, 会在今后 的游戏界中扮演越来越重要的 角色。

▶这款在PSP上推出的游戏来明索尼也 以同了任天堂的次世代章机经营策略。





任天堂在家用机领域被 SCE的Play Station系列打压 了两代,从199/年开始,日本 市场就呈现出萎缩态势,任天 堂认为,这是游戏的日益复杂 化导致玩家疏远游戏。任天堂 对自社新家用机WII的开发理 念与NDS相同:

1.扩大游戏人口,包括将疏远游 戏的人重新拉回,开拓女性、 年长者等非玩家层。

? 扩大游戏定义,即将一些本不 被视作游戏的作品定义为新类 型的游戏,如《Wil Sports》、 (Wil Fit).

3.不管年龄与技术,让所有人 都站在周一起跑线上,即让核 心玩家和非核心玩家岡等享受 游戏。

NDS凭借双屏和触摸功能 的Wii甩开一

器让全世界 的家用机玩 家体验了异 质的乐趣。 而反观此时 的老对手索 尼、在PS3 平台上推出 的数款游戏。 平均质量并 不高,在健 件销量上也 被拥角(Wit Sports), (第一次的 Wir)、《塞尔 达传说 黄昏 公主》、《号 里學聚会8)

实现了任天堂的愿望,而Wil 大截,在此影响下,曾经离开 怀抱,任天堂终于重新夺回了 则依靠操作直观的双节棍遥控。的第三方又纷纷重返任天堂的。昔日王者的宝座。



当前的游戏业界依然呈现出任、索、软三足品立的局面, 虽然任天堂 占尽优势、但另外两家厂商并非就此束手待毙。PSP在《MHP2G》的带动下最 近几周都住居着日本硬件销量之首、而方兴未艾的欧美市均也给微软创造

了大好的反扑机会 或许大部分玩家都有自己偏好的一家主机、恨不得该主机三天之内就 一家独大 厂商团线想通过竞争获得终盘的最大利益、而我们玩家、则恰恰是竞争过程中 的受益者。

# FIRST TO THE REVIEW







去年五月份SE宣布(最终处) 想(V)(以下简称(FEIV))要在NIS 上复刻的时候,我着实吃了一 惊。因为当时离OUA版(FIV)的 发售也就刚过了一年半,而将军 前的中S版和WSC版也还决不上是 什么年代久远之物。Square Lnix 近年来不思进取翻物"冷饭"的作 风明服人都看在眼里,不过敬()

v) 这么容频率的翻测。时间还真 把人"杀了个猎手不及"。在NDS 极发售前,我和某编聊天时管信 查旦旦地说:"以前玩过太多遍 了,这次实在不想碰了。"某编 说:"你肯定会玩的。"结果我真 的玩了,原因很简单,因为轮到 我做游戏的攻略。

原本只是想根据以往多次通 关的经验,以完成攻略任务为目 的章章将游戏过一遍的,谁知玩 着玩着却发现游戏过程并不像想

築的那么乏味, 甚至可以说有不少 小惊喜。

### 更值得哪家

開除复刻的原因,如果以前你问我在早期的(II)中最不想更新玩的是哪一作,我想我应该还是会选择(IFIV)。因为就个人认为,(IIIV)的系统相对其他作品来说显得对于单调,值得反复玩味的成分不多。不过如果你现在再问我同样的问题,也许我的答案会有所改变,而促成这种改变的最主要原因,就是NIS版中"能力继承系统"(デオントアイテム)的加入。

"能力继承系统"顾名思义,就是由队伍中的同伴来继承离队角色能力的系统。获得能力继承道具的途径有很多。除了小部分会在剧情中固定得到之外,其他的都要满足特定的条件或者在特定地点获得。

比如要想获得某个同伴留下的更 为强力的能力继承道具,就要在 其路队前, 对其使用一定数量的 其他能力继承道具。在能力继承 通具数墨肖限的情况下,如何舍 卒保年显得至关重要。不同能力 继承通真的搭配组合也是一门学 问, 举个例子, 让前卫型角色学 会"カウンタ"級族的话, 在成 斗中该角色遭免攻击时就会以设 定在指令栏商上方的指令来反击 敌人。 如果在此基础上再让该的 色学会"ひきつける"来吸引敌人 火力,那么前卫就可以有效地封 顷敌人的进攻。根据所学能力的 不同,角色可以发挥雷截然不同 的价值,而战斗也会因此衍生出 更多要数,这使原作中相对单。 的战斗系统绽放出了更多色彩

能力继承系统还有一个值得 研究的地方,那就建它并不仅仅能 让角色学会各种技能。甚至还对角 色各项能力参数的培养起到了关键 作用。当同伴的等级上升到/0级以 后,具指令件中指令的磨配将会对 升级时能力参数的提高产生影响。 比如矮多海"あんこく"的话升级时 可以使力和体力的成长部外加1, 装备"しょうかん"的活可以使知性 和精神解外加1等等。要想在后期 培养出能力参数超强角色,不注意 能力的搭配以及指令的组合是根本 无从谈起的。

### 心是是精彩大型化

除了新系统的引入外。NDS





版(I+(V)中一些小细节的改动也 让人隐敬欣慰。其中最为体贴玩 家的自然要数NinS下屏显示地图 的设定了, 这对容易迷路的玩家 来说实在是非常方使。不仅如 此。在迷宫中进行省验时还加入 了踏破率的设定,如果陈使某个 版面的踏破率达到100%,还可以 得到道具作为奖励,将游戏中的 所有地图全部路破之后还可以得 到提高获得稀有物品几率的能力 継承前與"トレジャ ハント", 这 ,就大大鼓励了玩家走遍迷宫的每 一个角落。自动战斗投武的加入 也为玩家提供了新的选择、玩家 可以在战斗中通过简单的按键来 切换自动战斗和手动战斗,如果 事先给角色们确定的行动方式合 适的话,那种一气呵成解决战斗 的感觉是非常爽快的。(不过游戏 的静体难度偏高, 所以对同伴的 能力没有信心的玩家估计很少会 用到这个设定。)

游戏中某些技能的作用也发



生了变更, 大部分变得更加好用, 如罗莎的"いのり"、吟游诗人墓尔 巴特的"うたう"在NUS版中的实用 性都比原采高了很多。另外,游戏 中某些BOSS取击方式的变化也给 战斗带来了新的思路。当自信从从 地准备用以配的老套路去对付 BOSS的时候。却发现以前的经验 已经不再奏效。相信不少老玩家初 玩NUS版时和笔者一样都有过突然 乱了阵脚的经历吧。(笑)语音的加 人也算是本作带给玩家的一个小小 惊喜。游戏的声优殊容还是颇为强 大的。完全重制的30番重配以声优 们的演出,使得剧情的演出效果比 起之前的版本有了极大幅度的提 高。不过配音的加入也有一个"不 良"后果,那就是游戏中无法为角色 改名了。这也导致了"取名威"( \* ? ングウェイ) 区个角色在本作中作用 的武变…

### 夏邓邓夏

NIS版(IFIV)中的要更点大多 还是挺合理的。不过也有一些地方 个人并不是很满意。作为最晚出的 一个版本,游戏中并没有保留之前。 OUA版新用人的要素,比如变更最 埃队伍中的同伴、追加迷宫等等。 让人感到有些遗憾。而假令笔者未 **蒸总的还要数游戏的音乐,这里说** 的并不是當族(因为就算Ni IS版音器 不佳,也可以在OSI中寻找粮箱)。 而是编曲。一些原本舒缓的柚子. 如"少女リディア"在鄧新編曲后根 進感觉到以前那种精静中央杂的淡 炎忧伤,而以"トロイア国"为代表 的不少经典曲目在重新编曲后好听 程度也大幅下降。当然,关于音乐 万面的不满意只是个人看法。 挺个 人的口味不一样,也许你会觉得重 新编曲后的更好听也说不定。

Square Inix去年推出的作品不少,不过笔者最喜欢的既不是(CCFI VII)、(FFTA2)等名门之后,也不是(DQIV)、(FFTA2)等名门之后,也不是(DQIV)、(FFTA2)等经典复刻(虽然这两作复刻等都不错)。而是完全原创的(美妙世界)。相信大家已经猜到我想说什么了,是的。现在的SI 太需要原创作品来支持了。复刻经典固然会引



起部分玩家的共鸣,但过度地翻划近军会令人生灰,身为日本顶级游戏厂商的Square Inx应该不会不明白这个道理。相比() 狮子战争)等的粗糙想到,NDS版() 的总体表现还是非常出色的。甚至笔者在通关之后还有继续进行多周围的冲动。不过话说回来,它毕竟只是一款生鬼有些条外衣的复数作品,而且是一次在16年间复划了4次的作品,带给玩家的新鲜燃进远远无法和新游戏相比的。

我们喜欢标侣,但不能一直将眼光放在过去,我们也需要了吸粉的空气。希望在不久的将来,我们要看到更多类似于(美妙世界)、(西格玛格奇)等来的于SI的原则作品出现吧。(最后神秘地绪到一下,手机数的( ) IV THI ALL R 用之归承)转值NIS是迟早的。1.4.







本更要为大家推荐的存填 是从PM下我的音乐好戏【音子 节拍》、虽然游戏的笔成度还有 待进一步提高、但某些设定确 实标得上具有革命性。从本辑 开始,我们的"掌机黄金眼"会 以新装上阵,如果读者们对改 版后的"掌机黄金眼"有建议和 意见、欢迎来信告诉我们



作为一款概念性的音 · 新 乐游戏、(音乐节拍)实 现了大部分玩家琴寐以来的功 能。超多个性化的自定义主顺 再加上绚丽夺目的视觉效果, 对于注重个性的玩家们来说十 分真有吸引力。不过本作的一 些缺点也不容忽视,比如随机 生成曲、暂的特准程度无法与正 执音乐游戏相比,多人联机时不 支持自定义歌曲等等。

与众多出色的音乐游 戏相比, 本作的总体 素质只能算是差强人意,过于 华丽的特效有时反而会给玩家 造成困扰。游戏最大的魅力在 于可以随意放入自己喜欢的歌 曲,影够选择爱歌进行游戏是 诸多音乐游戏爱好者梦寐以求 的。可惜的是,很多歌曲的按键 时机和音乐节拍完全对不上, 大大减少了游戏的乐趣。

自选音乐的 MUC 这点 公會的子听起来不错,但准确 对上节拍却是个问题,本作在这 方面做得还不错。但游戏的语言 识别报有问题,日文中文歌曲如 果不改名就会显示一堆乱码。而 分数累积计算、无收集奖励要素 等使得本作更像个音乐播放软 件。即便如此,当自己所选的歌 曲和游戏达到同步高潮时、那种 感觉也还是蛮好的。



游戏圆面简陋, 音乐也 **心成** 根单调,相信没几个人 会善欢玩这样的游戏。利用角 色的-不同能力采润关的创意不 错,但实际过程过于单调,使得 游戏性大打折扣。游戏手感很 奇特。個便的操作倒進密符合 僵尸的特点。个人认为本作报 吸引人的部分在于那些海棉粗 俗的元素,生角的造型和动作 有时会让人忍发不禁。

3 一款风格很诡异的游 3、音乐与画面充满了 美式漫画的风格。本作中利用 各人物能力解谜的设定非常有 意思。 各种匪夷所思的能力与 同样奇怪的谜题贴合得很紧密, 但是i文不能掩盖人物动作太少, 战斗系统简单的缺点。本作的 興面略駕隨鞆,手感也有些生 涩. 不过游戏中的各种迷你游 戏都很有趣。



以僵尸的不死之身来 对抗人侵的异形。虽

然游 戏的主题还算新颖,但是 实际 的繁质却差强人意。先不 说那 近似于杂音的背景音乐, 二位 主角缓慢的动作就已让人 提不起兴趣。虽然是一款横版 动作游戏,不过每个关卡中的 **谜题需要利用各位主角的特殊** 能力来解开还有点意思,也可 以说。这是游戏惟一的亮点。

7、 卢 员会岭里 级明。25~24分为 热血推荐"级别 "黄 金的 我 多别以下 的游戏 "如应许少有广格等"字样问作来说话个人推荐。



四個題別。孫列門首歌》外包含語的 建欲的主人公是知道別於特別

连接检维

今年8月年。Capacm方面造出了在《月年社会》 转载判》文明《乐会上特合有出人意料的前点的。

道。同世中名为"NEW延春NOY武利"。法道是这 『本是『長利』的《近神》所作『終于草規在京縣?

《近转检察言》是"《逆转》系列"的言故外传作品,这么玩家将要为演的既不继或年堂龙一,也不是王光宫法介。而是在系列前一作中有着起高人气的吃了零年精制修行。从广前公布的人物组电我们可以发现,这次的人物设定不再是4代的涂和也,而是重新起用了系列第一第二件的对元标题,这对于系列的老玩家来说实在是一个绝好的消息。不过,本作也有令人能感遇畅的地方,那就是"(逆转) 系列"的生父巧用先生并没有参与本作的事作。也许是在忙着制作(逆转。) ? /。缺乏巧用,指点江上的这款作品能不能保持"(逆转)系列"一贯的高水准呢?相信答案是确定的,因为(逆转)从来支有证我们失望。」。

对成步堂龙一来说, 远是好对手。又是好朋友 的天才检察官。由于少年 的代的某次经历。他一直 是是一位为了给被告 定罪而不择手段的冷重 植家官。不过量近行事作 风开始转变,变得更加造 水事情的真相。在本年 件,并为追求事件的真相 而四处奔走。









御剑岭侍和丝锯主介为了周西事件的真相。 必须前往各种各样的场所。从目前公布的背景 设定图中,我们可以发现游戏中有着娄岘酒吧 股票交易所一样的场景。在这些地方究竟会发 生怎样的故事呢?真是令人期待。



**本時间建設的報子等。** 來像是在股票交易所中

## THE FIRM

扰击膜观 在聚发现场的 1凝点 对角 色进行政证制 布、文件系列以对作品中就 有的游戏方式在本作中也将得到强保留。当 然,本作中也会从人不 ) 关于被查 ) 拍出 自动系统,不过现本内管。主人不可创造 排言我们的续报。





▲调查完造现场时的界面和以 ▲ 全台差更经定更的差钉 往相同、应该会同时对意始控。一上,只有把手等着清有血迹 和核體两种操作吧。 進者起來保可無數。

性格名异的角色一点是"(疗法) 系列"的魅力之一。本作中 同样会有数量众多的角色登场。并且角色在画面中将会有各种丰富 的动作。由于是第一根的关系,目前正式公司的就只有面影和丝锯

两名主要角色、相信随着情 报的进一步公开,会有更多 的角色呈现在我们面前。

■尚未正式公布角色的草团 他的鼻子 让人想起了3代中的某人。





◆在海岸的时候。上层的左右 右两边将会显示人物的半身 这也是以往没有的说定。

# クラグレスの意味

去年10月,任天皇发表了一款神权的PPC新作 现在、我们终于知道它的正体比是支款《奉格力斯的荣光 观之证明》 府政的故事并紧破设定为远古时代。拥有不死之力的少年为了寻找自己的过去而踏上了冒险的永途 听起来很传统是么"那么就让我们来看看实际有效点面吧。



拥有不死的

漂流到克雷语岛岸边的主人公失去了关于过去 的一切记忆。在这里,他遇到了正在被士兵追捕的 洛可斯。慌乱中,走投无路的主人公和洛可斯双双 掉下了悬崖



▶ 从悬座上摔落的主人公发现自己并 没有就此死去,而洛可斯也安然无 之力。



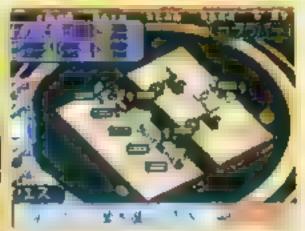
盐。从她口中得知 他们都拥有不死 ▶洛可斯为了寻找自己不死的原因 和走人公一起踏上了冒险的旅途。



### 5人参与的战斗。

在野外省险的时候。主人公们就会随 机遇到战斗。战斗时以回合制的形式来进 行。通常攻击、魔法攻击、防御、使用道 具等指令都和正统FIPO设什么两样。最多 可以5人間时参加战斗。





◀活用上下两个兩面 可以很貴楚地了 7到当前战场的情况。

### 特技使战斗更加有利

在特定的条 件下, 主人公们 会自动发动各种 特技。比如受到 攻击后的反击或 者是对濒死敌人 进行追加攻击等 等。在回合制的 动给予致命一击。



▲在敌人虚弱的时候自

战斗中。发动这些特技对我方非常有利。



### 

通过消耗MP发动的魔法在本作中可以进行临时的 强化。只要在发动时按照国重提了使用触控笔进行操 作即可。比如图中所开的魔法就必须在魔法阵出现时 使用触控笔连点画面的中央,点主发数越多。魔法攻

正也就越强。在玩家不便使用躺窄

等时,还能将此步骤交予系 统来自动完成,不过效果如 何就无法得知了。

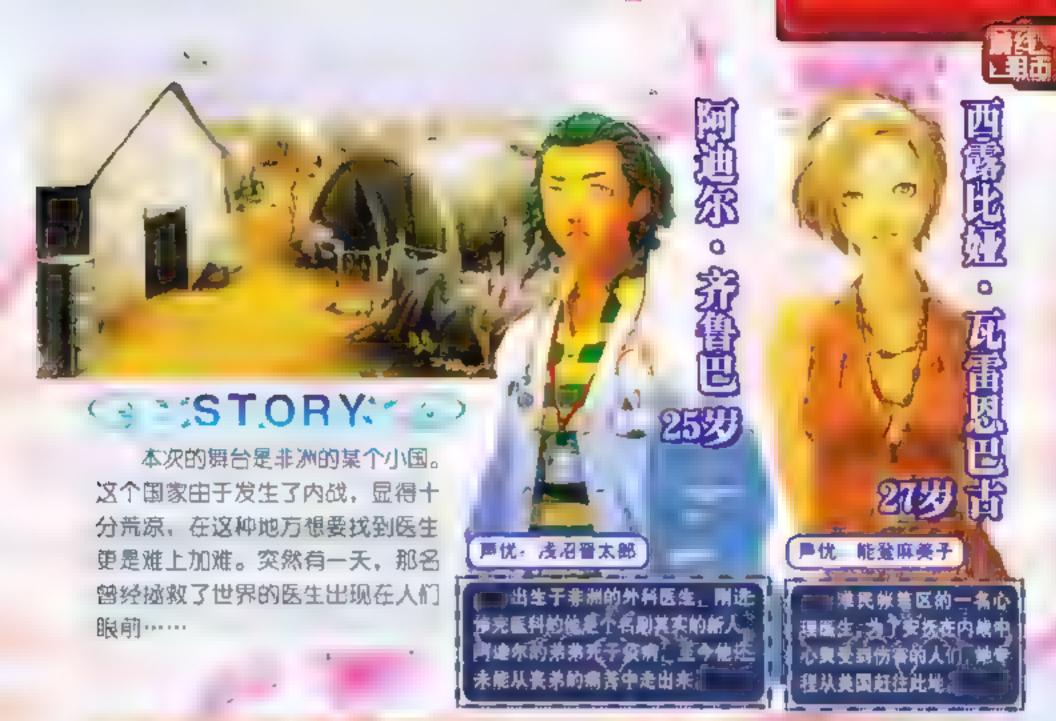
中央

■在发动 ▶发动魔法时会有华 魔法阵时 丽的演出效果 强化 连点画面 后的魔法演出效果会 不会有所改变呢?



主人公与洛可 斯在码头遇到的不 死之男。同样为了 寻找自身不死之谜 而加入了队伍。





### ナーシーチャナル マリー・ファイン

虽然本作的基本系统气前作没有太大差别,不过新要素可不少。石边是本次云布的新要素。



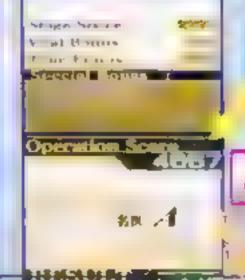
### 手术中的意外事件?

手术中也许会出现突发状况 如病 人的病情突然恶化 出现新的病等等



▲首先用触控笔操作"针线"。等伤 口缝合。









玩家在手术过程中的一举一动都将影响最终的评价 要想成为"神医"需要经过长久的磨练。



街机上人气虚器的"3"同志大战,更到"人形会"则如5个相子 2007年的1月底,初代"。满意大战。然,经在1005年与大海方面,并靠自 卡片和宽满策略性的战,系统获得了环锑的口牌。这次的NDS版依然由街机 移植而来,不证SEGA公司或商士是地直接放过2代,从街和1最新一作"运 汽大战3)为基础架作了这款《关》。除了保留机机版的优秀系统》,亦作 还另外通加了NDS糖衡的原创模式。就让我们先来看着推城的情报吧!

### 《三国志大战》是什么?

界面变更,与街机版更为统一



Ye

4

14

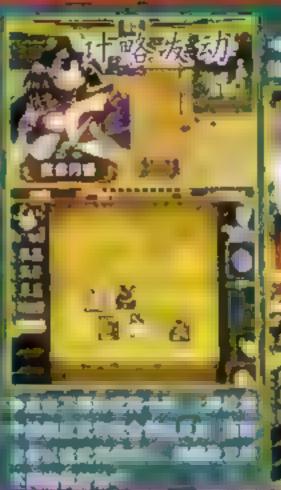


- 不本性的基本規則的



外路的模型







11 10 10 10

己方城池的耐久槽: 减少到0 即会判为我方失败

- 3 致万城池的耐久槽 磁槽减 10.卡组内或将的资料 **少到 0 即会判为我方胜利** 11. 登階好的军师
- 4 迷时地图 能够确认战场整 12. 具叉按钮 点击强钮发 体状况的地图
- 5. 计略: 当前选择或将的计略 3 镜头地图 变更上层的 名称
- 仅限使用一回
- 7 士气槽:使用计略所义项内 的身上 托的借。随着时间而增长 5 开略按钮 发动计略
- 8 奥义情 不同残量下对应的 6 盘面 与击这里操作或符

- 增长
- ? 战斗刺冷时间 9.当前选择的支持

  - 动腹叉
  - 鏡头視角
- 8. 奥义:军师的奥义。战斗中 14 计略频定按钮:把锁定摩 使用的计略固定到选择或符



大合夷!

大合奏! パンドプラザーズ DX

シドブラザース

DX

文字轩 美编 澄香

整艺拉的弟 第二一直跟随着 建在美度内打。 工业是一个很可 爱的角色。

NDS首次八合養保別等所以)的媒作即將推出 相比起《应權問》 注种另类的作品。

上 长相奇性 的要儿先神』 平时居住在店 里。不过本作 使被似没有多 少出场机会。 语(L) 位(位)

当地惟——家GB音乐店的店长,每一 位玩家一开始都必须和她签定一份协约。





歌曲 模式能够 让玩家从

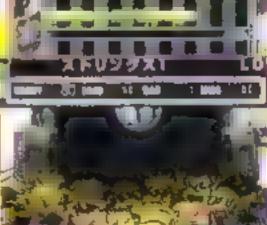
让玩家从 ▲演奏时序能使用的牙器比的作大幅增设定好的 加 种类达到了惊人的50种以上,

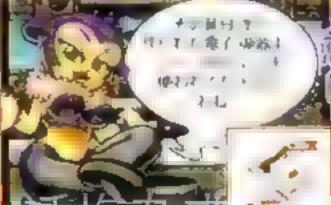
曲、普中选一种乐器进行演奏。演奏方法和 前作基本相同,也是依靠十字键和A、

3、X、Y四个按键 进行组合,在高级 模式下还将加入。和 P两个按键。

◆本作共有歌曲、演奏和作曲三个主要模式。







意想不到的乐器?

◆述有一些特殊的乐器也会加入到游戏当中 比如FC



### 不一样的乐器演奏!

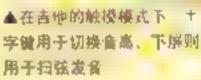
本作的演奏模式支持在50种乐器中任选一种进口即兴 演奏。在该模式下,也可以支持最多8人同时联机对战。



▲所有华格雷可采用普通按键方式进 订即兴山泰、



▲钢琴 架子鼓等 特殊并辦还可以果 用触模模拟的方式 进行演奏。



本作新增加的触摸演奏模式灵活运 用了NDS触摸解的特性。既可用于即兴 演奏。也可以拿来弹奏正式的曲谱。



本作依然 可以使用5线的 进行正统的乐 **萨乌州** . 梅雪 權一点乐理知

识的人都与这轻松地掌握。自己语气的扩曲,以通 过无线传输的方式与朋友进行交换,新一代的作曲

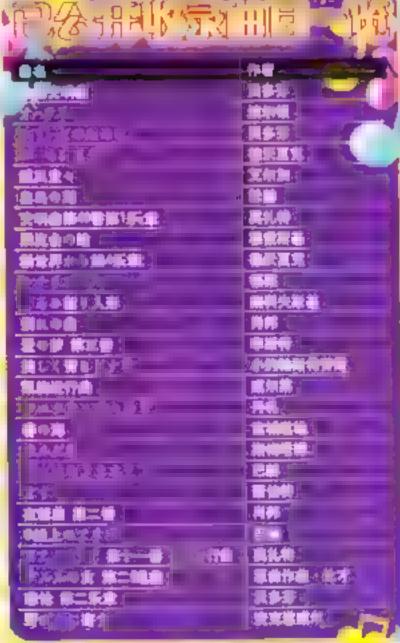
家也许就在这里诞生了哦

▼ 绝对专业化的高级作曲模式 柏、乐曲 会符等等细节都可以完全

**电**条



■除了高级模式之 外、游戏还完善了 **"你是我的事情,** 式 只要对看麦克 哼出曲调 游戏便 会自动识别并转换 为5线增保存。





TAX WA

富有 附宝猎人的工作对于他来说更

像是一种爱好,

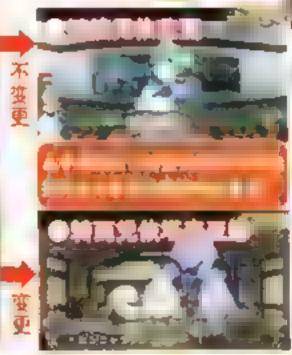




# 凭依系统

没有实体的主人公需要时常保持凭依状态,但凭依并非是以自己的人格操纵他人的身体。基本上,威廉只能以凭依对象的视角去观察周围,而无法行动。当凭依对象跟其他人交谈时,威廉就有机会转而凭依到及这对象的身上去。





正义感怪烈 颇有 声望的鬼太子 在调查 穿死病的过程中因遭遇 死神而死去

1 423

# 建场人协

本次公市的 名女性角色都

所关联,且都是威廉的重点气依对象。通过地们。 玩家能得知关系到事件的各种情报。





邻国的公主 性格稍稍有些软弱。她作为威廉的婚约者来访利塞布鲁格 从内心崇拜着威廉

 利塞布鲁格王国的公 主 对大人的事情很感兴 趣、每当她购入了过激书

刊 都会被女仆艾夏没收

王国的女仆 主要职责是侍奉公主、性格温和 心地善良。惟一的缺点是有些贪吃……





至機附近的貴族。拥有自己的领地。有兰特银得 先至的器章。但此说话有一 定分量。不过現在家境派 倒。在贵族中的地位很低



过去是战功赫赫的骑士。我今拥有宰相的地位。 从先王时代起就大权在握。 内乌斯极为特明,对政敌 从不心落手软。



在王城内占卜的老婆 婆,只有她才能看到咸廉 王子的集体。并会给予各

古梅杂志&3DM。SMA







トワイライトシンドローム 禁じられた都市传道

然健在。游戏还对照NIDS的触摸操作,并且 【在搜查系统方面也将、活用NDS的特有机能。

和高标题所描述的一样,NDS版的主题 是都市传说。游戏的主人公美用刚刚搬到了



个名0词祠家的地方、在她所上的祠家产中,有个署名为"无名氏"的神秘人所发生的关于都市传说的连锁部件形成了话题。 美月转学儿来还没几天,她的高班同学加奈和惠美就神秘失踪了,事发当同气动人为现是倒在了附近的公园中,不远她却在了附近的公园中,不远她却已经丧失了事发当时的记忆。学生们给你是到两人的失踪与"无名氏"的连续邮件有关,美月按照"无名氏"的连续邮件有关,美月按照"无名氏"的海域邮件有关,美月按照"无名氏"的海域邮件有关,美月按照"无名氏"的海域邮件有关,美月按照"无名氏"的海域邮件有关,美月按照"无名氏"的阿时来到了

"(黄昏综合症)系列"是中S时代的知名 AVG作品,讲述的是女学生们在校园中遇奇 灵辉现象的恐怖故事。本作是该系列时隔多 年的完全新作,并邀请到了2007年话题电影 (恐怖童谣)的导演和剧本撰写者福谷修来进 行品制。游戏的基本系统和系列以往的作品 了同样被"无名氏"的邮件召唤来的理子,并发现了已经失踪的惠美所留下的事机。根据手机的通话记录,美国和理子得知在惠美失踪前夜曾和一个叫做响查的女子联系过,为了解开事件的真相,两人决定去寻找响香

差家名模移潜的简屈, 大控中场表票。 不要高的,在椭制。 不在中场表票。 服这一个 NDS版中

ND5的触控笔来进行操作

◆和从前一样 玩家依然要操作女生们在在晚的校园中探索 左上的心拍槽也仍健在

▼恐怖 就在你身边)

▶ 本作中的小游戏将利用





日本著名桌面游戏系列 (多卡邦)即 将在NDS上登场。本作是系列第一作《多卡邦 F国 v 传说的勇者们)的重制版。游戏的玩法 加入的竞争模式就能让玩家摆脱金钱的束 缚,单纯以武力决定最后的胜利。多人对战 是系列最有趣的地方,游戏最多支持4人同 91联机对战,是互相帮助还是相互陷害,就 要由玩家自己来决定了。

1.ヤーナー なんしかいまというこうこと

和(大富翁)很像。

不过其特色便是在 传统桌面游戏的基 础上加入了RPG要 素,使其变得更加 丰富有趣。玩家要 做的就是不断强化 等级, 打倒控制村 庄的敌人, 并占领 村庄。最い金钱嚴 多或占领村庄最多 的玩物便能获得胜 利。本作除了单纯 移植, 还曾加了不 /)新智表。[[如新

# 前的光线,新画游戏!!





▲战斗街的指令既可以使用 十字键进行选择 也可以点 出触模博发动





▲通过转动轮盘决定移动业 之后打倒敌人占领村庄 便 是系列主要的游戏方式。



▲以外有RPG元素 商店就必不可少



原作是PC平台文字类AVG《寒蝉鸣泣之 时》的同人乱斗类游戏。从2002年龙骑士0/推 出《鬼隐篇》开始、《蝉鸣》的人气就一年高过 一年,在Aichemist日前举办的"Aich祭2008" 主题活动上,官方正式宣布将该3D乱斗游戏 移植PSP平台。

本作最多支持?对?的四人联机对战。原作 里的诸多角色会围绕占手神社的镇社之宝勾玉 展开组队争夺战。在游戏里,角色们会手持各 自擅长的武器,通过攻击、射击 冲刺和防御 等组合动作,将妨碍自己得到勾玉的敌人尽数



打倒。本作登场人物众多,即使作为一款 ■ G也术会破坏原著的世界观,想体验另类 〈蜂。鳥)的粉丝们不妨留意一下



▲战斗场地为古事神社、究竟谁才是 勿玉的飯豐鄉有表呢?



▼礼奈的柴刀昆擎部 蝉鸣 中量 具代表性的武器,这次将由玩家



# 机和人总动员 WALL-E

本作取材自皮克斯公司(Pixar)的同名 3D动画电影,故事讲述了公元2/00年,由于



人类对环度造成极 其严重的破坏,导 致地球变成了一颗 垃圾星球,人类被 追离开自己的母星 移居太空船。游戏 的主角WALL E 是一台被派往地球 清理垃圾的小机器 人,随着时间的流逝,这个捡垃圾的小机器人都有了自我意识,孤独的它渴望有人来陪陪自己。直到有一天一艘太空船出现在它的视野中,一个漂亮的女勘测机器人Eve来到了地球,捡垃圾的小机器人瞬间"爱"上了Eve。在实际游戏中,玩家要操纵WALLE和Eve来完成任务,WALL·E能够做出各种各样的花式动作,从跳跃到射击可以说是样样通,而Eve拥有的飞行能力主要用来协助WALL·E解开谜题。游戏关卡丰富多采,场景包括有地球上的垃圾处理场和宇宙空间内的飞船等。本作距离正式发售尚有一段时日,届时希望本作能给玩家带来一丝惊喜。









世嘉近日公布了由电影改编的同名动作游戏 (铁人),游戏中的铁人与电影中的造型一致,铁人Tony Stark身穿自己研制的造型一致,铁人Tony Stark身穿自己研制的"动力装印",具有刀枪不惧、飞天入地的能力。本作的武器系统极富科幻元素,通过掌心发射的镭射脉冲和胸口的激光炮足以使铁人轻松颅对各种外来的打击力量。武器和装备拥有经验值和升级的设定,从游戏初期粗糙的铁皮人造型到后来的金红色相同的完美装印,玩家可以随游戏进度不断地强化和改造铁人。PSP版本作的操作方式与家用机版几乎一致,只是按键位置有所区别,铁人的



行动方式和其他第三人称动作游戏相类似。 在执行任务的时候,铁人除了要面对各种常规武器外,还会遭遇各种巨型兵器,比如在某个关卡内遇到的重型坦克,数量繁多的火炮和五花八门的电子干扰设备会对铁人造成致命的威胁。本作中加入了QIE系统,在危机时刻按照提示按下指定的按键便能化陷为夷。衷心希望本作能打响今年电影改编游戏的第一炮,我们拭目以待吧。(文 实件于









# 書名取受施烈作品 アフタア 上言語

三上智也是澄空学园一名17岁的高中生。由于意外事故,从小青梅竹马的恋人彩花不幸去世。虽然在朋友面前,智也依然强颜欢笑,但他的内心却一直无法从彩花去世的阴影中走出来,人生和未来似乎失去了意义。面对同为青梅竹马的唯笑和意空学园中的另外5名女孩,他会做出怎样的选择呢?

《秋之回忆》是日本Kid公司99年在PC上发行的 款著名恋爱AVG。其站近生活的校园恋爱故事受到了玩家们的广泛好评。由代理公司汉化引进后,其在国内也掀起不小的理公司汉化引进后,其在国内也掀起不小的玻渊,其知名度可与(心跳回忆)等作品相提并论。Kid公司重组之后,这款经典AVG也即将在PSP上复活。官方宣称,诸多新要素



▼虚空学园 前的城道 是主人公前 往 学 校 的 必经之路。

▶《秋之回 忆》的音乐好 一向音乐好 读程式。 不能少。





◆存档界面 经过了大幅 改进,能量 小更加详细 的资料。

的加入让本作不仅仅只是"移植"这么简单。 背景音乐和部分CG也将会进行手新制作。 离游戏的发售日也不远了,就让我们一起期 待吧。





▲和普通恋爱AVG不同 白河萤一上来就 被设定为主人公的恋人

> ▶两作的系统渠单基本 F-B-由局的



●在出现选项的时候,选项右边比原版新增加了一个有趣的表情。这是一种提示么?

在炎炎的要日,主人公伊波健结识了酷爱钢琴的少女白河萤。由于父亲一直忙于出差的工作,留下了他一个人住在名为"朝风庄"的公寓里。日子一天天地过去,渐渐地,两人之间的感情发生了微妙的变化。是继续维护这份情感,还是重新开始一段新的恋情?这种提摆不定的想去逐渐在伊皮健的心中开始萌生……

(秋之回忆)受到广泛好评之后、Kid公司

又推出了续作(秋之回忆?nd)。本作继承了前作"思念"的主题,并加入了一些除恋爱之外的新的故事元素。其高素质的剧本、音乐和人设让本作被大部分玩家

冠以了"系列巅峰"的称号。和

初代相同,本作也即将在增加大量新要素后发售PSP版。"雨,什么时候会停?"这句看似普通却充满了深意的话就留给玩家们在玩过游戏后自行体会吧。

文 字轩





几乎所有的机器人战争作品都喜欢选择 末来和宇宙的题材,眼镜厂原创的"《机战 OG》系列"自然也不例外。在《OG》的世界中,地球上所有国家理所当然地成立了联 邦政府,又理所当然地成立了联邦的统一王规军队,而SRX小队和AIX小队则是隶属于 取邦军的重要部队。两支」队各拥有一艘重 显级的战舰,又拥有不少非一般量产机所能 比的超强机体,总这两支部队是联邦军的主 要战力也没有任何奇怪的

比安博主宣布叛乱并建立OC军动联邦 发动战争后,按照联邦政府的命令和自己所 认定的"正义",两支部队义无反顾地向强 大的DC军发动了一次又一次的攻击。在最 下发的"流之决战"后,两支部队才发票等 来比安博士是为了考验他们才发动战争,而 真正的敌人却是难备说服联邦政府投降的外 是人……在经历干辛万苦打败了外星人后, 仅仅只经过了短时间的和平,战争再次到 来,而这同除了早就没有比安博士所坚持原 则的所谓新生DC军外,还出现了来自平行 世界的影镜军、残余的外星人以及所谓享生 种的怪物。可以说在这场敌众我真而且敌 人乱七八糟的战争中,SEX小队和AIX小队和别人他们的其他一些部队一起,化不可能为可能,再次创造了人类的奇迹,也再次维护了宇宙的和平。目前《OG》的世界在PS?上继续发展着,而这两支精锐部队的战斗恐怕也会不断地持续下去。



▲两个小队的主要队员与路人里的合脸

# 队长介绍8 SRX 英格拉姆 ATX 普加 宗博鲁特

英格拉姆从外表上来看是个还算比较帅的大叔,身为队长可谓尽职尽责: SHX计划中他一手创建,整个小队也是由他组建起来的: 一切以战斗胜利的准则为优先,对组成 SHX合体机器人的其他几名成员严格要求: 作风正派, 在部下中也有着比较良好的口碑: 惟一让人可能有些不满的就是他为了战斗的胜利可谓不择手段, 其中包括对隆盛和特价的威逼利诱。到了游戏中后期, 我们才

会发现,原来如此正派的队长竟然是外星人 安置在联邦军中的间谍,这也让不少英格拉 姆队长的 ANS扼腕叹息。虽说最后英格拉 姆队长终于改邪 HE(其实这也是有些预谋 的),但可惜的是,由于剧情原因,我们已 经无法再次在战斗中使用这位队长了。而曾 你大叔可就比英格拉姆队长要出彩得多 最开始就是我方最强的近战人物,无论作为 队长还是作为武者都毫不逊色,绝对制压的



▲英格拉姆队长当此反派也是一流。

斩舰刀再加上那句著名台词"吾名为曾伽 宗博鲁特!是为断恶之剑!",人气想不高 都难;中间 度似乎"叛变",摇身一变成 了让我方最头疼的敌人,后来我们终于明白



▲ 曾伽大叔的经典台词。

曾伽大叔其实 是为了向他 手下的各位队 员作出"试 炼"。这种宁 愿被自己所爱 护的手下误解 也要完成自己 "大义"的使

命的精神,也足够让我们为曾伽大叔的魅力 所拜服。可以说、曾如T大叔属于我方时,是 A1X小队最亲切的队长,作为敌人时,是最 值得尊敬的对手。

# 重点成员介绍8 SRX 供达隆阳

隆盛这小子表面上看是一代热血的男主 角, 但骨子里却是个疯狂迷恋起级机器人和 机器人游戏的宅男。最开始他加入OG的战 斗时,就是因为去参加公开的机器人游戏比 赛, 结果运气极其不佳地碰上了一群不明敌 人的袭击,又"碰巧"遇到了一台暂时无人 驾驶的亡灵量产型机体,于是少年为了摆脱 自身困境和拯救朋友毅然坐上了真正的机 体, 像玩游戏一样地开启了机体, 并目还极 为"偶然"地启动了这架便宜量产机体的隐 藏装置,算是至少没有丢主角的面子(当然 后来证实这一切都是早有预谋的)。对于喜 欢超级系的隆盛来说,无论是这架便宜货还 是后来那架很强的R-1。都没有显示出他的 能力,直到SRX合体机器人的横空出世,降 盛的热血和魂也终于发挥出了应有的作用. SHX的各种武器也被降盛改成了各种"很燃 独自生还。

很热血"的名字。这让人怀疑是否SHX小队 就要从此被宅化。

相对来说响介就是个冷静的男子。无论 在什么战斗中都能冷静面对敌人,同时他又 十分热血,敢于置一切别人都不敢置的险。 甚至肯将自己专用的机体占铁改造成安全性 能狂跌而攻击能力疯泻的极端型量。在他眼

中 "死" 这 个字眼根本 不存在。而 事实证明, 响介不包拥 有队里数一



数 三 的 近 战 ▲响介能在热血的同时冷静,实在不简单、 能力,而且拥有几乎是绝对的不死身,曾经 遇过好几次"无法生存"的事故却每次都能

### 魏手能力s: \$48

不用训制兼理合体机体SRX配上非规UN(螺眉加全观再模也)天上天下一齿必杀规》 成了整个机战来列的所有作品数一数二的恐怖或力。就算只说《宝兰》系,原作不怕死的数 测普伽大板的新艇力面首去模一下。

### **港景能力**。 A

要说两支小队的团结本来也是无偿现金的。但假意在于两支队伍的"老太在故事的中期都" 投入 化软堆筐可食的倒是两支队伍并没因此而倒飞 医是继续团结在以正义 与爱的无敌信念周围。所以给个▲级不过分。

### 生存能力。

哪一一基本上两代《OG》的几次重大战争中我方容没有重大伤亡。 高直还灌文不多新 不过考虑到战场上无绝对。还是让他们有点,视死如归,的觉悟比较好。



S 「.A.R.S是特别战术营救小队 (Special Tectics And Rescue Service) 的简称,由浣熊市警署 (Raccoon Police Depertment 简称 H.P.D)组建,是以特殊战术和救助活动为目的的特殊部队。队员除了浣熊市警员外,也向一般大众招募。别看这名字看起来这么复杂,但他们其实和我们在电视电影中经常看到的"重零组"很相似,也就是说一般的小案子轮不上,但重案子大案子则专门交给这个特别部队。

严格来说S.T.A.R.S只能算繁察中的顶尖人员,但由于队内的大部分人都受过相当正规的军事。练,而且被赋予了很多一般警察无法拥有的权利(比如允许使用火箭简这种平时只能用来在战争中使用的武器),所以我们把它看成一支特殊部队完全没有任何问题。所谓重案子和大案子,一般都是指连续杀人事件这种严重威胁公众安全的事情,而"《生化危机》系列"开端的引子"连续猎奇杀人案件"就几乎成了非S.T.A.R.S不可解决的麻烦案子。安布雷拉公司最开始向流崩市警署施压"禁止S.T.A.R.S介人",也可以看出S,A H S的能力之强。当然,

大家都知道, S. I. A. R. S不但介入了此案, 而且损失极其严重, 在经过一系列的事件后, 虽然香清了安布雷拉的真面目, 但最后存活的队员只有叛变的队长威斯克以及克里斯、吉尔、巴瑞和瑞贝卡等寥寥数人, 而在最后的最后, 不但S. I. A. R. S本身提前被解散, 连S. I. A. R. S成立的地方浣熊市都被核弹夷为了平地……虽然看起来S. I. A. R. S好像已经完了, 但现在仅剩的幸存者一直没有放弃同敌人的斗争, 无论敌人多么强大, 他们都不会放弃。



▲过去的合影 现在还剩几人呢?

# 吸长介绍8 阿尔伯特。威斯克

工作的就在那个领域有着数一数一的才能(当然、游戏世界里后天努力很难赶上先天的天才也是事实),而被公司安排插入S.T.A.R.S 后,正常来说"隔行如隔山",但我们的研究员感部即使到了精英云集的S.J.A.R.S,无论指导分析能力还是实际战斗能力仍然是全队最高,这的确也让人称奇。他在NDS《生化危机 死亡寂静》的"洋馆事件"中本来也算是有比较完美的计划,不但使S 1 A R S和怪

物直接交战自使前者几乎全灭,还成功地收集到了战斗的数据,在最后更是利用病毒成功在众人眼中死去得以涅 重生。可惜的是,克里斯和吉尔的战斗能力(准确地总是玩家的战斗能力)大大超出了他的想象,使他失去了「yrant这个送给新雇主的最好礼物。不过现在加入新组织的威斯克风度仍然不减当年,再加上他还拥有了超人的能力,在W的(安布雷拉历代记)中他甚至能够一个人对付两个自农「yrant……看来,这位酷哥的超高人气会一直持续下去,无论他还是不是SIARS的跃长……



▲即使不当队长老城还是 样弱

# 重点成员介绍8 克里斯 雷德菲尔德与吉尔 瓦伦蒂安

作为贯穿整个〈生化危机〉系列的两个主角,也作为现在的S.T.A.H.S剩下不多的成员,无疑是这段介绍不可或缺的人物。克里斯在加入S.T.A.H S前隶属于美国空军、当加飞行员自然有着良好的身体和心理素质。开采战斗机当然不在话下,在地面上也有着相当强的实战能力,既增长使用各种枪械划击也增长近身的格斗战、可以说在队伍中拥有仅次于威斯克的实战能力。而吉尔也不是简单的女流之辈,虽然年仅25何却已经通过了美军Deta orce(角州特和队)的证

练,还是爆破和开锁的专家、在知意她实情的人眼中简真是如同破坏女神一般的存在(又炸场又撬锁,不是破坏是什么)。这两位是初代《生化危机》的男女主角,首次见到非常理可以判断的设尸等怪物时没有乱了自己的阵脚,反而奋力在这个充满各种恐怖怪物和危险机关的地方奋力杀出一条血路,并且在逃离的过程中仍然不忘记追查事实真相,可以说完全尽到了他们作为S. F. A. R. S队员应尽的职责。他们一直没有在斗争的路上有过任何的后退。而即使是在安布雷拉已经死去的现在,克里







# RRO

만 队全称Peregrine Falcons (集) . 游戏中出现的PF队员包括了马可和塔尔玛。 而Sparrows(麻雀)则隶属于正规军的情报 部,队员则是两位MM英里和菲尔。正常情况 下与PF队是分开工作的。在《合金弹头》第 一部的故事中,政府军在摩登将军带领的叛军 **疯狂攻击之下节节败退,这时候挺身而出挽救** 战局的就是PI队。

二代之后,这个将军竟然找到了火星人来 联合作战(虽然每次都被利用),这时户上队 选择了和Sparrows联手对付敌人。从这以后 两支队伍就完全在一起工作了。政府军的实战 能力似乎极弱,在整个《合金弹头》的故事中 几乎每次都是被叛军打得灰头土脸,而在正式 游戏中我们也很难看到正规军作战的身影。而 每关结束时救出的人质却是一大串。这么说来 的话,就算是已经存在的正规军。也已经大多 被叛军抓了起来。而且受着非人的折磨吧(不 然为什么几乎所有的人质都是胡子一大把而且 只能从内裤里掏出东西来送人呢)。

这个时候,拥有非凡战斗能力的PI 队和 Sparrows部队就起了至关重要的作用。 再配 省土政府军的嚴强坦克 "Meta Sig" 的省 种型号(话说为什么一般正规军用这种坦克也 会被打得体无完肤呢。这果然是战力的差距 么) , 就塑造了正规军永不灭的"神话"。而 由于这两支部队的活跃让他们深入人心。最后 甚至使得本来和(含金净丿)是什么由接联系 的"怒队"成员拉尔夫和克拉克也加入了他们 的战斗行列,使这个不灭的神话会一直持续下 去。相信大家已经经历过了"《合金弹头》 系列"的每一次战斗,随着NOS版《合金弹头 /) 的临近、我们有理由继续期待这两支超强 部队的组合给我们带来酸新破刺激的战斗。

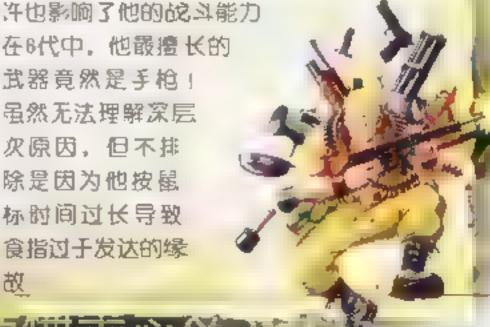
# 队长介绍8 马可

還无疑问。在正統的/代作品中全登场的 这位热血的美国大兵,已经是各位合金! ANS 心中永远的主角了。其实目前马可同志并不是 PI队的总队长。而是第一中队队长。何PI队 本来人就不多再加上马可老兄战果累累。所以 他事实上可以说已经是PF队的小头头子。在 过去的6次重大战斗中,马可同志坚持自己的 原则,无论情况多么不利,始终坚持战斗在第 一线,一直坚持佩戴的白色头带也似乎见证了 他多年的战。历程。而在闲暇的时候,拥有超 强的电脑技术和编程能力的马可同志最喜欢的 是编程,即使是外星人的高科技电脑也能轻松 協定(这点可以从(合金弹头3)中最后马可 操作电脑最为顺利看出)。但超强的电脑能力 没有给他带来多大好处,反而让他给别人带来

了不少麻烦,其中"白产或"和正载的最著名的 次就是他某处随意开发了一个疾毒。而这个病 畫忽然失控并且差土癖除核弹的发射保险 幸好最后及时控制,不然后果根本无法设想 (话说他为什么不先去把叛军的系统给破坏了 泥。。另外他好像很高迷网络游戏,而这点也

在6代中。他最擅长的 武器竟然是手枪! 虽然无法理解深层 欠原因,但不排 除是因为他按鼠 标时间过长导致 食指过于发达的缘

故



### 重点队员介绍8 菲尔

不是笔者偏心,而是菲尔同学的登场时间的确是够长的。虽然这位MM看似很小很柔弱,但她其实已经有了23岁的"高龄"了。话说菲尔的家族其实是意大利的名门贵族,但这个贵族却偏偏有一个奇怪的家规 继承家业的人必须经过军旅生涯而且在军中担任要职,而菲尔又是家族的惟一后代,所以这位本该在家里享受贵族大小姐生活的MM就不得不遵从家里的规定而进入军队从军

菲尔天性迷糊(也就是俗话说的"天然 呆"),自然是不会老老实实的训练,但由于 "关系"的强大,她竟然是到了正规军情报部 的Sparrows部队,而且还当了个不小的上级 曹长。菲尔同学的战斗能力很难评估,身为上 前线的军人却或着一副得事的眼镜。周围明 明是硝烟弥漫的战场她却照样敢随时掏出野餐布来吃东西,碰到离自己太近的敌人时只用双手推连眼睛都不敢看对方,而这样的一个怎么看怎么样的天然呆女兵,竟然连续参加了从2代



到5代的全部战斗,而且每次战斗都能够稳发无伤地生活,只能说明她拥有常人根本想象不到的运气。也许正因为这些原因,菲尔成为"〈合金弹头〉系梦"中人气最高的角色也就不足为怪了吧。

### 镜斗能力。1

仅凭一支等队就打算了黑大的叛军和外星太多法。 很好很强大。

### 港票能力。 A或D

英实游戏的战斗中一般情况下只能京人一起作品。但一般玩游戏的两个人表现。) 東
一场战斗中就看着大家抢东西抢弹药抢人员。第不好还在场下发展成真人快打。

一好吧。其实游戏的故事中行和SPAPROMS这两支部队合作还是很愉快的

### 生存能力 2 \$4

理》光说者将马可西岸。是历了正常全5代战争的武礼仍然能而不过色鬼组织战马在是前线。而战斗中完全不得武器只言一个超大常位直接其容易被推倒的一种知识自主也竟然从来没有被伤到过一颗损失。 这带家伙们到底是不是人类啊。



提起(魂斗罗)的名号可以说是无人不知 无人不晓,不过关于这支部队的详细情况大概 就比较鲜为人知了。在未来世界,一颗陨石的 坠落带来了外星来客的入侵,一个叫"红隼" 的组织即将准备侵略地球。这种情况下,"魂 斗罗"特别部队成立,针对"红隼"开始了专

门的军事打击。因为本部队的活跃,"红隼"被顺利击败,也暂时阻止了外星人的进军。不过科幻作品里的外星人似乎都总是对地球抱有极大的野心,所以没过多久,外星人部队卷土重来,当然再次理所应当地被击败。第三次就比较狠了,外星异形大举进攻,侵占了地球

大多数地方,使得本来很强的"魂斗罗"部队 也只能转入游击战而不能在正面和敌人作过多 冲突。好在本部队已经有了相当丰富的对敌经 验,再加上他们那仿佛用金手指修改过的生命 力,也让外星人大为头疼和郁闷。而战斗最后 "魂斗罗"部队擒贼先擒王,再次深入到了异 形的内部,彻底破坏了敌人的核心,让强大的 外星人再一次在少数精锐部队"魂斗罗"脚下 俯首称臣。NDS上正传的第四代,外星人勾结 了地球的佣兵部队又来入侵(没完了吧你们。 地球这么危险还来, 当真不怕死么……)

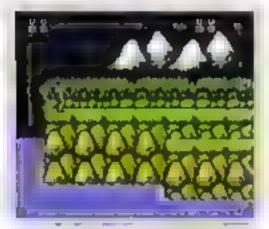
不过就像平常 一样,魂斗罗 部队再次将对 手全灭, 如果 再加上其他机 种上的各代外 传、旁系什么 的, 成 4罗里 这少数的几个



▲不少玩家会怀念这个画面的吧。

人杀的敌人就更多了。

比尔据说是根据加州州长的形象所设计的 猛男,一身超级壮硕的肌肉、绑着热血主角们 心备的头带,长期光着膀子,挂着子弹带,一 看就是标准的美国大兵形象,但这位仁兄的能 力可比一般的美国大兵要强太名了……由于官 方资料对比尔没有更多的说明,所以我们只 能根据比尔在PS2版(真魂斗罗)的表现来说 明一些比尔的"内涵"。根据《真魂斗罗》



▲FC版中两人也就是裤子颇色还 有所区别。

的剧情, 比尔曾经 策划过一次导致全 球80%人口挂掉的 重大事故(这罪也 太强了点吧),这 种够死一万次的罪 行,偏偏让当局给 改成了一万年的冷 冻服刑(这算什么?制作木乃伊?)。但这万 年再期仅仅只过了5年,地球上就再次出现了 和酸初的《魂斗罗》中"红隼"组织相类似的 "血鹰"组织。而这个组织对地球的破坏完全 是无差别型的,根本就是毫无统治激恩的毁 灭。于是当局只得提前放出比尔这个地球最强 战士, 比尔和新搭档人造人露西亚一起开始了 对"面飕"的战争。战争的结果竟然是"以前 的所有对异形战争全都是伪造的"这一让人无 语的结果。更强的是续作(新魂斗罗),比 尔这次反对的组织 竟然就叫"新·魂斗琴" (Neo Contra) ,而最后的结果竟然是和此 尔本身的克隆体和邪恶意识对打……所以。大 家如果对比尔同志特别有爱的话,建议不要太

追随影情去走,NDS上 脸配相冲锋陷阵的那 位猛男,才是留在 我们是中的比尔啊

兰斯同样也是根据一个著名的猛男形象而 设计出来的,如果不知道的可以先去看《第一 滴血)补补课。兰斯几乎可以说是比尔的万年 搭档,在FC当年机能先天不足的情况下。他 和比尔的分别就是一个穿红裤子一个穿蓝裤 子, 在当年看着也还的确够分明, 不过要是插 上黑白电视可能很多人就会傻眼了。作为比尔 的塔档,他几乎是万年老工,所以剧情方面更 加的薄弱。不过兰斯也有看不输于比尔的战斗 能力,也基本上是魂斗罗部队中另一个为人熟 知的人。在《真魂斗罗》时代,兰斯只是作为

一个剧情的棋子出现过 一在那次恐怖的事故 后、兰斯曾准备替人类除害、但却反被比尔干 掉,而根据制情的发展,却出现非一般的展 死、只是为了保存"证据"而将异形细胞植人 了自己体内,但最后无论怎样,曾经最亲的战 友都必须要展开殊 死较量……看来, 对于大多 数不关心剧情只关心游戏性的玩家来说,还是 不要太关注这些多余的剧情为好, 大不了可以 说: "兰斯说白了不就是为了让〈魂斗罗〉可 以双人游戏才设计的么!"



(I F VII ) 所在的星球拥有供给万物生命 能漲的生命之河,而生命之河中的能貌经过精 制能产生一种叫做魔鬼的万用能源,这也成了 神罗公司发家以及壮大的摇钱树。发展到后 来,神罗公司已经成了全星球星足轻重的公 可,而神罗的能量也给星球带来了各种意义上 的繁华。由于这种能源并非取之不尽用之不 **喝,且随着能源的继续抽取、星球也一天天面** 临枯竭,这个时候各地开始有人 掀起反神 罗的旗号。而这个时候的神罗也开始了对自家 军队的训练发展,除了正常的神罗军队外,还 有·批无论能力还是待遇都凌驾于普通士兵之 上的特种兵、被称为"神罗战土"、和情报组 织 unks 起,组成了神罗的左右手。一段时 间内,由于神罗战士的强大力量,使得许多反 神罗的武装组织被很容易的解决,这也使"神"

岁战主"成为当时很多人仰慕的一个职业。不过,要成为神罗战士不但要尽受损乎可端的艰苦。练,还需要到绝。于的魔魔能源中度受恐犯。这种事简直就是常人难以想象的,而启过魔鬼是独有的瞳孔色彩,也成了很多一般民众区分普通士兵和战士的方法。

神罗战主分为一个等级,最高等级的1st战土不但拥有相当强的实力,还能赢得社会的尊崇。这也成为已经购为"战土"的人们的最终目标。不过,在《L //l》正篇故事开始之前,神罗战主已经由于杰内西斯的"叛变"开始瓦解,而英雄萨菲罗斯的离开更使得神罗战主这支部队已经接近完结。而在《 / //l》正篇故事开始时,神罗战主基本上就已经接近不存在了。随后神罗公司破严,神罗战主从此也只存在于人们的记忆中了。

# 队长介绍8 萨菲罗斯



老萨同志可以说把一切主角应该达到的东西 全达到了 银发飘飘加得掉意。国际男模的身 材,再加上酷得、塌糊涂的黑衣和动作,还有那 神罗第 的战斗力 · 这游戏的主角分明应该是 老醉而不是一克啊 先来说说以前的名萨,那个时候老醉对于自己的粤世完全不了解,他尽心尽力地为神罗服务,铲除 切对神罗不利的要素,由于他的实力实在太强,于是他被世人奉为英

上海 SMA SMA



▲这一兼让老萨德身一变成了整有魅力的反派。

雄。人说英雄是孤独的,但这位英雄好歹还有两个相当好的朋友和一个吵闹的后辈。所以他可以说过得比较逍遥自在,而且根本看不到他除了冷酷外的其他缺点,近乎完美无缺,而且对我方也是保障有力。

但是, 他在那次知道了自己的身世后就完 全变了, 由短短的几天时间完成了由保护人类 的英雄向增根人类的魔王的转变。从那之后, 他变得疯狂,为了达成自己的目的可以不择任 何手段,由现实主义者变成了信仰主义者,而 且还被杰诺瓦的细胞所控制。开始做出"让星 球枯竭然后再去另一个星球"的近乎歇斯底里 的举动。老醉一直在走极端,好的时候,他比 谁都相信正义: 坏的时候, 他比谁都憎恨正 义。这样正也正到底,反也反到底,不得不说 是老萨最大的人格魅力。在《再临之子》电影 中,老萨经过短暂的复活,再次向我们体现了 最终BOSS的实力和魅力,仅仅十多分钟的画 重知成 子很多观众的最爱 老醉用现实告诉 我们, 他, 萨菲罗斯, 才是这个游戏的真正主 角、即使是反面的。

# 重点成员介绍8 扎克斯

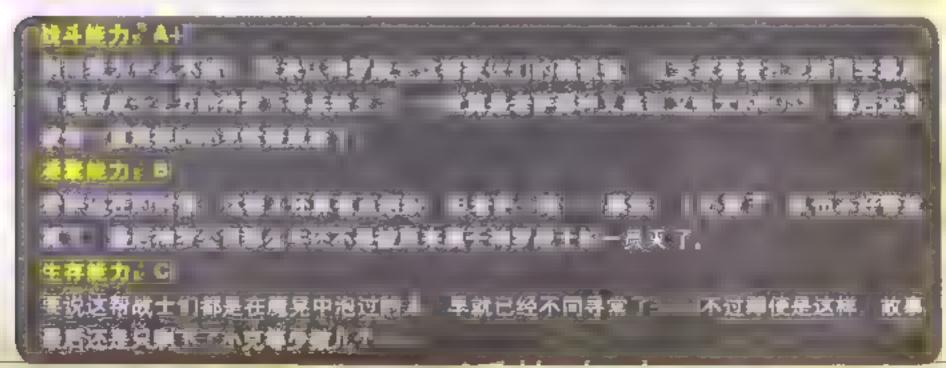
本来作为 ( 「 VII ) 正传的主角克劳德应该是 最重要的角色,但由于这小子在 ( I I VII ) 的任何一个版本里都不是战士 ( ( CCI I VII ) 里是个普通士兵, ( I I VII ) 里专门反神罗),所以这里介绍一下在 ( CCI I VII ) 里专门反神罗),所以这里介绍一下在 ( CCI I VII ) 中大出风头的扎克斯同学。与经常摆着一张忧郁的小克和经常无意识摆酷的老醉不同,扎克斯的小克和经常无意识摆酷的老醉不同,扎克斯人的人们是一个人,做人也是堂堂正正目正义至此,作为一个神罗的概多能做成这样已经相当不错了。比起小克来说,扎克斯更接近一般和PG中的"标准主角",而他无论对朋友甚至可以不惜为对方付出一切,为至自己的生命。

在《CCFFVI》短暂的时间中,扎克斯的一才是真正的最优秀的战士!

成长是有目 共 的 是一 个 学 要 的 声 是 一 个 学 也 画 青 年 而 已 。 但 后



来也开始冷静考虑各种问题,这不得不说是因为好友的考去给他带来的。安吉尔留下来的从未使用过的大笔对他来说也有着"点众不同的意义。后来,即使是他崇拜的老薛突然发疯,他不得不敌对原来无比,我的安雄,但这也没有使他的行动有过任何的迷惑。"无论到什么时候,都不要放弃身为战士的荣耀和自豪!"也许,这句台词才是扎克斯短暂一生的真实与照。扎克斯并不是神罗战士中最强大的,但他才是真正的最优秀的战士!



CHAPTER TO THE PARTY OF THE PAR

# 帝王(Extraction titie)。 Extraction of the contraction of the contracti

"帝国华击团"和"帝国歌剧团"。听起 来很容易听错,事实上也很容易让不知情的人 士混淆。要说的话本团主要成员几乎都没有受 过专业的部队训练,但本团的确属于帝都胜 军、是陆军专门对抗来犯妖魔的部队、主要管 理中部都是陆军中的重要官员。平时,帝国家 8.团也不向敌人遮掩自己的行踪。直接把自己 的几乎所有成员全都暴露在光天化日之下。的 确。花组成员们最主要的目的是为了保护常都 不受妖魔侵犯,但她们都是处于青春年代的女 生,由她们表演的歌剧不会给人任何的做作之 感,反而使帝国歌剧团的人气在辛都总是居葛 不下, 作为演员完全合格, 而当妖魔来犯的时 候,她们可以马上脱下戏服穿上专属军装(个 人觉得那套战斗服的确接近正常的军装), 坐 上灵子申谓"光武"。给来犯的敌人毫不能情 的打击,成为帝都的忠实守护者,在作为战士 这方面也完全合格。除了固定的队长大神一郎 外, 花组主要战斗成员几乎全是女生, 给人们 带来一种其他部队无法带来的视觉冲击,少女 们面对敌人奋不顾身的英姿,也成了"巾ේ英 雄"这个词最新的代言。



# 队长介绍8 大神一郎



大神一郎这家伙从初代就是主人公、一直到最近的作品里才把位置让给了自己的侄子。1代的时候后宫人数就已经达到了6人之多,御姐萝莉少女大小姐各种类型一应俱全,偏偏这些MM又都是队长管理下的成员,所以原则上就必须服从命令;后来每个MM都在大神那独特的"人格魅力"下折般,即使争风吃醋也不至于将情绪带到战斗中。到了2代,大神的后宫成员又增加了两名,让游戏

玩家们看得咬牙切齿。3代里大神干脆到了巴黎收来5名新后宫成员,让玩家怨念加重的同时,也让原来在日本的成员们开始感到危机。四代里强大的13人后宫成员完全紧齐,加强战斗力的同时也让后宫增加了极大的不稳定因素,但大神君竟然能——化解危机,让13个人

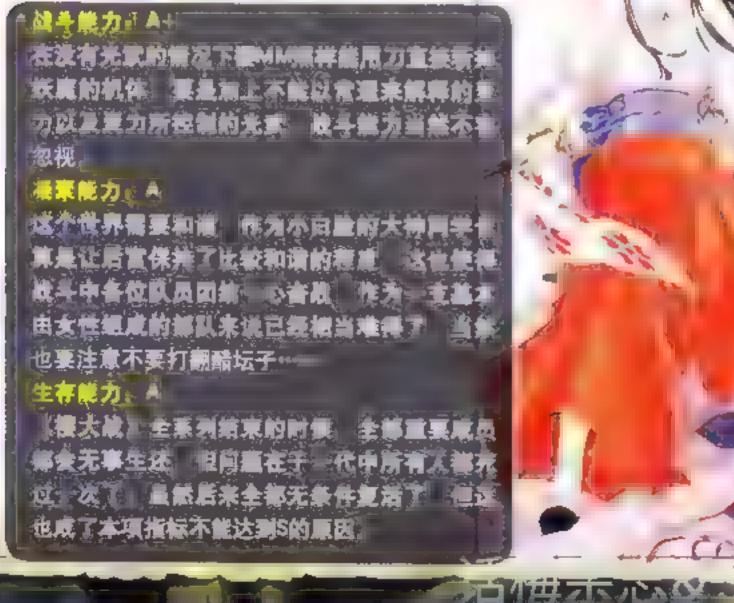
都为他死心溺地,实在是让人佩服。谁能想到,这样一个不算师,最多只能算是个小白脸的家伙,竟然是拥有〈樱大战〉13人强大后宫的怨念男?无论最后走哪个MM的结局,我们都只能叹息:"大神这个臭小子,真是人生的赢家啊"

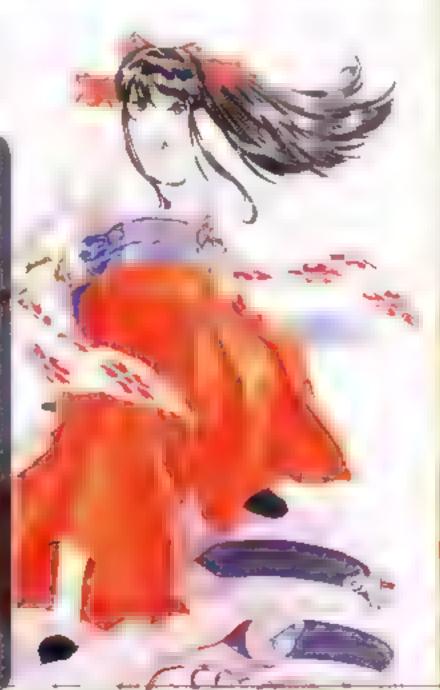
# 重点成员介绍。 真宫寺樱

樱是"〈樱大战〉系列"毫无争议的第一 女主角,同时也是大神后宫最直接的第一受害者。樱拥有第一女主角气该有的美丽外表和强 大实力,照理说应该不用担心自己在恋爱中会 出现失败的情况,但事实往往出入意料。樱的 赞争者,光是1代就有6个性格各异且具有各种 确属性的对手,后续作品中则有更多。穆雪欢 上大神这本身并没有错,但问题在于大神这种

▲ "大绅君我好歹也是女主角啊 軟多看看我吧 这大概 是樱雌真切的心声

湿柔性格是恋爱游戏中的男主角所必备的,而她很明显无法保证,大神的恋爱取向到底会朝向哪个方向。1代和2代这两部在日本的故事,樱为了对付噩爱对手和帝都敌人就已经应接不暇多,而为了保持队伍的团结她在很多时候最多也就是表达出一些醋德而已,而3代大神前往巴黎,所谓"天高厚帝观",这种情况下樱只能眼睁睁的看着定了力不够的大神去抗花惹草,而自己最多也就是去巴黎"提醒"一下而已是而1代对了忽然增加到了12人而且还和自己是同事队友,这时候的樱也只能自求多福了。NDS上的最新作《线因有你》里,那一大群的MM围着大神的样字,傻可能吐血都不够了。樱的"悲惨遭遇"说明了一个道理:当后宫垫恋爱游戏的第一女主角,难啊







# المرام ال

I oxhound部队在玩过 " (潛龙渫影) 系列"的玩家耳中是如雷贯耳的名字,但它 的成立却颇有点意思。在冷战时期,代号为 Snake的特工加入了由The Boss组织的Fox Unit部队,而与他们敌对的苏联部队则名为 Hound Unit。在《MGS3》的战斗过后,两 支队伍都被解散,而初代Snake则改名为Blg Lioss,并始组建他自己的部队Foxhound。这 个名字的灵感很明显与他曾经打过交道的两 支部队名字有关系。不过行动体系基本接近 原来的I ox Unit。而这支部队成立方法恐怕

让很多人跌掉大牙 — Gig Boss亲自去战场 或是敌方阵地捕捉敌人、然后拉对方入伙。看 起来明显是"抓壮丁"的愚蠢手法,却换来了 一支精锐的谍报部队。后来也培养出了不少的 人才。尽管r oxhound 图队是Jig Hoss一手缔 造的。但管理大权还是握在美军的手中,所 以当big Boss叛变时,杀死他的是i oxnound 部队的 员 Solid Shake。这支部队为 美军的谋报事业立下了汗马功劳,在以后的 "(MGS) 系列。作品中,这支部队的发展 和壮大可能仍将继续下去。

# 队长介绍8 Big Boss 初代Sna

名扬天下,而他个人的经历也颇具传奇色彩。 服开始,他因优秀的能力而加入了 oxhound 部队,成为了该部队使用"Snake"这个代

号的第一个重要角色, 井且得到了长 官Ine Boss的真传。 (MGS3) 中Ine Boss "叛国" , 他打败了The Boss 后,接替了"Boss"的称号并成为了军 以的传说, 虽然他知道真相并非看上去 的那样,但他也只能无斧接受:后来. 他因为一些原因而被敌人监禁, 在他轻 松逃出后就开始组建 oxhound部队: 也许他的"抓壮丁"做法的确有些密 谱,但本得不承认的是这种做法让他能 够顺利征服每一个被他所抓到的敌人, 无论身心,都成了他最忠实的部下; 最 后他也走上了和恩师一样的道路、脱离 Foxhound并组织叛乱,最终和毁天兵器 Metal Gear一起被自己的"儿子" 所终 结。另外,由于他过强的战斗能力、美 军使用他的基因制作了克隆人,而其由

BIB Boss被称为"史上最强的士兵"而《最重要的克隆人就是儿童军事型的主角Solld Shake 这么看来, 不管任何时候, Jig JOSS礼算是"〈熱分果等〉系列"事实上永 成不变的主角。



### 重点成员介绍8 Solid Snake

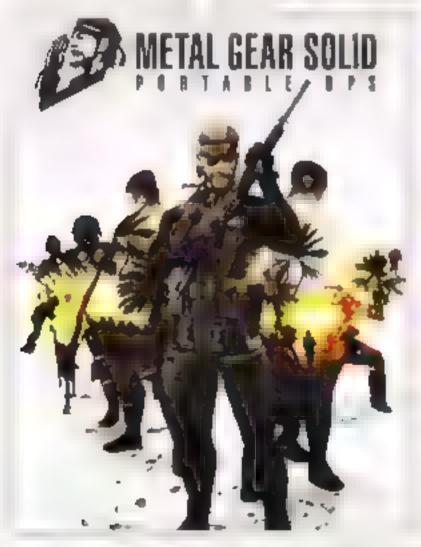
So d Snake是由Jg Joss的基因所克隆 有个让身上都有放松的时候 出来的,所以无论面貌还是性格或是战斗能力。 都和他"老爸"没什么特别大的区别。络翾胡 加头带这种造型一开始很容易让人看成"魂斗 罗"型的热血角色,但这位老兄却恰恰是以秘 密潜入而闻名的。如果控制得当的话, 该老兄 在整个游戏的战斗过程中完全可以一个人不 杀。而他即使不杀人也能出色地完成任务, 否 则也就不会不止一次的摧毁Metal Gear了。 说起来Solid Snake老兄的经历也的确够麻 烦,一生下来就背负了"史上最强士兵"的 宿命: 风入Foxhound部队没多久就不得不与 "老爸"交战而且还杀了老爸。本来已经退隐 了的他,应老上司的请求再次出山,而他没想 到这次面临的竟然是整个Loxhound部队以及 他的"兄弟": 到后来, 他即使已经不再正面 出场,但他仍然指导希新兵雷电的战斗。当了 一回稀后角色。基本上这位老兄的一生主要就 定在成日丰夏山的, 也不知, 产他什么B 16g 才能

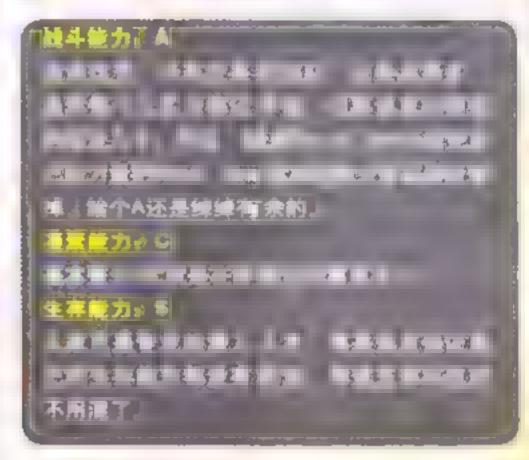
议也许就是身 为主角的无奈?





▲舞名部队就起"这么"拐"来的





■現在的8 g Bous的确很有 让人折服的魅力

其实在掌机上还有不少的部队营场,但由于那些部队要么不正规。要么人数太多不 符合"少数精弛",再加上与幅有限 所以这里就不多说了 虽然笔者这里只到出了较 支重要精智部队 中游戏中出现的军队以及各种大大小小杂七独八的部队根本无法统计 具体散目 少数精锐部队是部队的精华,有了他们军队才能有更多的发言权 他们的表 贺是敌人的乖梦 他们的存在是某些特殊事务的保障 不过就军,者个人来说 不希望在 现实中看到太多的精锐部队 因为军队毕竟代表着人类的争斗状远不会停息 而特别部 队的出现则是雪上加霜 希望未来有一天,无论是军队还是精锐部队,登场的地方只会 在虚拟的ACG和影视平台。

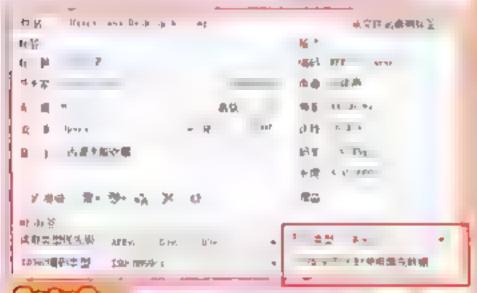






### (1) 计化结构器乐文件才可以?

虽然支持自由导入,但是也不是什么样的 音乐文件都能在〈音乐节拍〉里适用的。不 过,幸好我们可以通过PC端的软件进行转换来 解决这个问题。

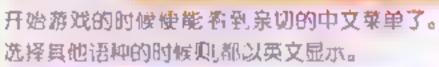


# **持到第二才就玩**?

《音乐节拍》能够直接读取PSP音乐目录下的歌曲,并允许有一级子文件夹存在。也就是说、只要将歌曲放到记忆棒根目录下的"MUSIC"文件夹里。《音乐节拍》就可以自动读取。或者你在"MUSIC"目录下任意建立一个子目录、并将歌曲文件放在里面。也可以在《音乐节拍》中打开。注意文件夹名称也同样只支持繁体中文、英文和日文。简体中文目录会出现乱码,或者其他异常UO。

# 是这种成型。在**中文科图**?

本作自 带子繁体中 文界底,只 要将系统语 高设置为聚 体中文,再



### SETUA 作品开始第末之排 《

进入游戏后直接在"Oame"大类里选择"我的音乐挑战"即可快速并始演奏。我们可以看到放入"MUSIC"目录下的歌曲已经出现在曲目选择菜单中了。另外如果暂时没有放入游戏,也可以在《音乐节拍》自带的"Beaus music"目录下选择试玩歌曲进行试玩。

选择歌曲后会出现NOVICE、NORMAL、HARL和EXTREME四种难度选项。建议只要稍微野零音乐游戏的玩镓直接从NORMAL或HARD 开始游戏。



# 化作物数据样疑?

音乐节拍和《DJMax》等上统音乐游戏的 玩法不太一样。 音符不会只从上方掉落, 而是 会从上、左、右一个方向向屏幕中央的白色圆 圈靠拢。当音符与对应的圆圈重合时配合方向 健(左圆圈即按下左,右圆圈即按下右,中间 贝。不按。按下普符所示的按键(个 即可。右侧是游戏界面介绍。





游戏没有CameOver的设定,也就是说、即 使你什么都不按都能够演奏完整首歌。不过又 梓就不叫,音乐游戏啦。本作所追求的,就是争 纯的高得分。

想要得到高的分数,就必须熟悉以下几个高级演奏技巧。

### · 押备 ··········

台上每个当台。据言自3人。 水、C N. ( ) → 1 - 1 N 和 M C C 上利,P(介)。 → A 不在分,从有 会使连击中断,其字"种都会得到一定的分数

### to Marie and

准备看侧的概率槽。随着车主数的提合不管区、慢飞为"s"也的从是你给弹车。 高角就带够 得到基础分8倍的分数、均主新 原车干, 作主种对方 17.17群 格

### 

当命中随机出现的内部上产。, 解释左侧的气槽或云笔化。他 满心牧下"。"哪里可进入煤气模式。此间得什会在代表的可能上述。 "一。"。也就是思考。以达到,些的基本分。不是此"清净的是分 限,从自广角、「東、赤不能粉和武器石一案的"眼力"了。



强压的战争并不是个一度健康,不要有良愿特的效果、具体作品为可复士。按键。上如在例本 下了一键 并且打争了各省、此目 原为一键。医人看这个头缝缝,在一排紧咬快速的"等压压圈、焦 要得到充美的,更行,不用上"健康不一量的。在统一也较好的贵一下吧。

### 

and the second second

选择 1 , 55 半的歌并来随秦对于三方;然上举手要、推荐海泰。些行及感量或鼓点明晰的商乐、否 见,高符会正"定智很散、无法六美地融合的委。

# 规连语行工性比设置?



(音乐 节拍》不仅 支持自定义 歌曲,还等 够在数十种 主题和演奏

特效中进行个性化设置。只要在主菜单的"个 人化"类别下进入"选择主题"或是"选择视 觉特效"选项即可。

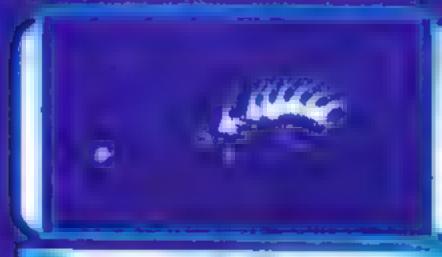




《浮游世界》原为一款PC平台上的Pleah作品。且然流潮 模矩 "难取情帐" 但游戏克满种特色彩的葡萄和油人的音 乐仍受到了不少职意。之后该作品移植到了2000至2 增加了 许多关于及是人是本次的PBP原不但结束了P\$3版的新增要 憲之还可以推討随地与開友联机享受对益的乐趣。

### 文章





在(浮游世界)中、玩家料等操作水中的等游生物、 在充满着神秘之美的深甸中探索。同时别忘了, 捆洋 虽然美丽,但也是一个残酷的世界。在汉里,我们,动 经休靠各食料他生物变量,一才能生存下去。否则,将 抵其些生物入高。

# 通过方法

打开游戏后不会任何选项。而是直接进入实 · 注:我们要做的就是不断得食其他生物。 非意思 更深的海域。游戏的操作李常简单。 政黨原務標準 以控制浮游生物四处游戏 被下 电电影 者AOX目的其中令个性。可以使用浮游生物的 特殊能力

游戏中玩家能够操作的浮游生物一具有为 种。它们分别具有不同的特殊能力。现象每次进程 游戏时可以在芭获得的浮游生物中自由摄到。 是六种浮游生物的具体介绍。



●外表好報: **未**花上宫的传 乘能力是利用 海林四周如同 花瓣一样的东 西尼有那层海 減中所有的小

**亚洋等生物表示河岸走并非食钾。此意** - 神教を長身体 中央的艺术主意状物的。《有途》都位才能提行导致



●建只澤遊生 **梅不包外表能** 似海豚。其行 **弹能力电视**当 佛秀。特殊依 能是长距离快 連冲刺



■最初带到的浮游生 蛐。 休業身体前方的 嘈身形鲱位害食其他 生物。特殊能力是加 運移助。只要被費祉 能夠不能。它象一直 坐于加速状态。



●有点像上海等兒 畸进化顺置伤旧以 能方的的弯角彩迷 行審責。它的身体 **水杏两铺有绿色的** 光球 郎是发物其

特殊技能"推准"的主要能源 发动技能盾光球会渐渐测 **化三次合剂的生物后可测定型 化造形状态 第二三单不会证** 测敏者。但自己也无法攻击其他生物



●東面第力最強的導 **对主体。只要作品数** 人时接下技能量。它 減去以飞快的速度冲 明对方将其吞食。

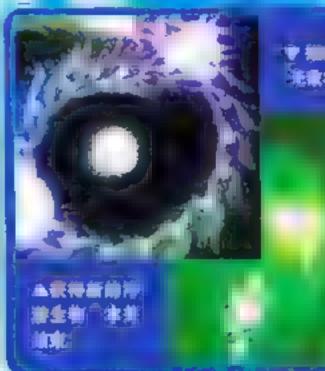


# 特殊浮游生物

直色的保護生物是会被其他生物 李女林门王每次别新帕位复年76



**法持续是重要的原则生活。它们有的**能 **《分注》的《温信初》,有的能助数印进。下一个海域** 



▼ 排时共内变用 

愤怒之红



当一个生物全身要为红色时,就丢了它正处 F无敌状态。在游戏中 敌我双户提引变成无敌 状态。我们的国路生物。需要依靠证明了具、而 敌人就有好 1种情况 具本如下

### **非阴略不定**

复,遇上它们也只要算准时机冲上去使可 其尚是进攻。

### 2 田蛤一数

进入某些特定海域后,你会发现那里虽然有 几十只承騖生物。但都只是中小型。千万别大 意。这里是最恐怖的地方。因为你只要不,心碰 到任何一个生物。那几十户小家伙瞬间就会要成 无敌状态, 并向你涌来

### 源。白我保护

一些非主动攻于官 敌人在受空 双主的一瞬间 会进入无敌状态。不过一会心就会恢复。重对这 科敌人可以来取打了旋跑了海上的游击战术。

### 14:19字刻著傳統

翻号大型敌人一目发现我们,就会自即进 入无数状态, 只要我们仍但在它的动线内,这 个状态是不会随时可解除的。惟 的方去就了 挪力敌人会有严孝地 会。要红一会。较 先离它点点的、传它解除无敌。然后找机会从





(皮克教)的创意的确独特有趣、控制一大堆拥有各自能力的小家伙去打倒比它们大几倍甚至几十倍的奇特生物、非常容易让人产生一种单纯的快乐感。 也些年来,参照《皮克教》系统制作的将戏也不在少数,这款《The 原始人》就是掌机中比较出色的代表

SIMPLE DSシリーズ Vol 35 THE 原始人DS

文字轩 美编 Yangyu

# 通知是通过。這對功能實際是

一天,一个猿人在森林里发现了一颗巨大的果树,树上有一个闪荡金光的果实。在吃下这个果实后,一种叫"智慧"的东西在猿人脑海里觉醒了。于是,围绕着大树,猿人们建立了一个原始的小村庄,并开始了向着"人类"进化的艰难旅途。

# 原始人生再指摘

### 源馆



游戏全程采用触摸屏进 行操作。在野外,点走屏幕任 意空白处后"原始人队长"即 会朝着指定的方向移动,而 其余的小原始人战士则会由 人,空间围绕在队长周 围。点击屏幕上的寨材或敌 人,小原始人战士就会自动 将寨材举起或做出攻击动作。 连续朝一个方向划动两次则

是作出翻滚动作,用于躲避敌人的攻击。总的来说还是非常容易上手的。

# 邀是實驗

跟她队长战斗的战士需要从居民中培养出来,最多能够携带20名战士同时外出狩猎。培养战士的建筑名为战士育成所,只要在其中选择培养村民的人数,一天后就会有 定数量的战士诞生。选择的村民人数越多,培养战士的速度也就越快,不过转职后的村民就不会记入人口数了。除了随身的20名战士之外,还能够再培养50名战士备用。初期不推荐大量诸备战士,否则对村庄的发展不利。

# 景物數樂

在野外探索或打倒敌人之后都可 以发现种类各异的素材。这些素材大 致可以分为四种,分别是食物、木材、 石料和铁矿。 食物是霞重要的素材。 每一位村民每天要消耗一单位的食 物,其最主要的来源为猎杀大型野 曾,后期可以通过种田得到补充。如 果一天没有食物供给,村民的数量暂 时不会因此而减少。但连续两天食物 供给不足的话, 一部分村民就会因此 而死去。在初期,多余的食物当天即 会腐坏。食物的剩余量会关系到人口 增长数量,所以如果可能,还是尽量 多找一些食物吧。木材、石料和铁矿 都需要在地图的固定地方拾取,每天 探险,素材出现的位置和种类是不变 的, 但是数值会有一定程度的浮动。运

气值高的活,出现高质量素材的 会大一些。



# 鐵金寶戲

除了猿人时代的"神建筑外,村生中还可以建造许多新的建筑。建造这些建筑需要3个条件,其是少须达到建筑物出现的时期。其一是必须在广场中与村民对话,得到相互的情报。最后就是秦够这些建筑物需要的素材了。注意,人口也是素材的一种,只不过不需要消耗而已。

猎人	时代 存档与	建设建筑等
1 須人	时代 与NPC)	对话 获得相应情报
項人	时代 培育战	上的场所
猿人	时代 音看怪	物 建筑、兼材等銀鉴
殊人	时代 音奏死:	去战士的数量
原人	时代 可购买	52
原人	时代 提升武	<b>巡等级</b>
原人	时代 贮存食	物(非大贮存量随文明发展而增加)
旧人	时代 强化防	具等级
日人	时代 生产食	物《生产最为田里村民数的80%
新人	时代 提升运	气 (敌人掉落集材质量上升)
新人	时代 体力研	党_获得防御力上升的效果
新人	时代 脚力研	究 获得移动速度上升的效果
新人	附代 攻击力	研究,获得攻击力上升的效果





翻滚是狩猎时非常需要注意的一个技巧,如果不注意回避的话,许多强力敌人往往能够。击 两天你的整个狩猎团队。翻滚可以连续使用两次, 且基本处于无敌状态,不过想要实际运用得好, 还必须非常知恶敌人的攻击方式才行。

在得到代矛等远距离攻击武器包就可以利用 3LG存在,如果换版的敌人正好死亡, 地形来进行巧妙地承敌了。此如乌龟、猛犸象等 见其身上的物品不会掠落,应该触发 都可以通过站在高台上远距离射主的方式将其它 的事件也不会触发。如果正巧是3OSS 死。即使敌人最初不出现在有利的地形上,也可 战等关键战斗,则会造成游戏进度卡 以使用诱导的方法将其吸引过来。 死的现象,使用此招呼于万要注意。

在 BOSS 截等,掌張目的战斗中,可以通过来写刷版面来 写避敌人的大范围致命攻击。出版一再一来附敌人会自动配套对验管置,除了中之外,之前的作都会被工断 这种打击的好负在于非常安全,只要换得及时,便可以达成无伤。不过由于本作有严重。3CG存在,如果换版时敌人正好死亡,则其身上的物品不会掉落,应该触发的事件也不会触发。如果正均是3OSS 战等关键战斗,则会造成游戏进度卡死的现象,使用此招呼于万要注意。



在肌到本作之前"《SMP(c》系列"一直 给我一种非常粗糙的感觉。将一个很常见的 桌面存戏钥乱制作一通后就拿出去卖。纯粹

是騙钱嘛 不过最近一段时间以来,"《SIMPLE》系列"也在慢慢地发生着改变,最明显的就是在"原创"与"游戏性"上下了不少功夫 虽然幽面依然没有什么"惊艳"的感觉 但是这些竟是掌机游戏,只要好玩又便宜,还是会有许多人买账的。





級乐圈不乏歌星、影星、笑星 有明星 自线就有明星或应、扫广告、卜约艺节目、做 形象代言等酬劳丰厚的工作自然会找这些明 星 府及界的明星也不少 克劳他、奎托斯、 马里奥 一特这些群 从中的明星聚在一起 做成一个新的游戏、没有动人的剧情、没有复杂的手统、没有华丽的音效、游戏的卖点即为 这些游戏明星。《任天星明星大乱斗》的火煤 销量让人看到了明星 放应的惊人影响力 见 到现实对这些游戏趋少 否则、世态也坐不住 了、《世春超级明星 网球》 吃此地生

Soga Superstars Tenns

本作是一款融合了世惠旗下几乎全部知名游戏角色的网球运动游戏。诸如"《泰尼克》系列"中的刺猬索尼克、《超级猴子球》中的艾艾、"《太宝精道5》系列"中的乌拉拉以及多年及有登场的"沙锤音乐游戏《桑巴的明哥》中的明哥,共计16名游戏明军等分登场宣相。本作与"《马里奥网球》系列"相似,并不是一款追求真实网球比赛本验的游戏。而是以一种临避夸张的手法来体现网球运动的游戏,游戏中的番位角色都有属于自己的华丽少争球技。





NDS上又一款绿色游戏《光血题基力元素》 看少肾宜 多人同乐 采 茶条饭后的体明住作 就游戏本身而言素质还不错 精美的 面面 兼 养的音乐以及出色的手感 不过游戏出彩的地方并不多 游戏内客电影常有限 重复游戏价值依据 不过世基的这些明星是以让不少玩家为之倾倒 本作能与起诉多体意平的美好回忆 如果你是世县饭。那么请用这款游戏来唤醒你沉醉中的说忆吧。



文 好想 sleep 集 字轩 美線 小鱼仔

1.514

# **《基本》**操作

-	
十字稿	移助
A號	農法攻击
9 触	走/跑
Yes	普通攻击
X鎖	使用物品
R編	切换跑步/走路
START	得出業单
SELECT	切换操纵方式



ADOL为主角的HE槽

ENEMY为当前攻击目标的HP

目前主角身上的装备

区域地图

接下未的目的

# • 武田 防 员

游戏中出现的装备数量并不多,以下为所有武器及获取方法。

8

名字	获得方法
SMALL SHELD	ミネアの町防具屋花400G买得
M-DDLE SHIELD	ミキアの町防具屋花2000G変得
LARGE SHIELD	ミキアの町防具屋花5000G <b>英</b> 得
RUBY SHIELD	パギユニバデット的宝箱
SILVER SHELD	神殿地下3层的宝箱
BATTLE SHIELD	グーム塔的宝箱

### 計 器

名字	获得方法
SHORT SWORD	ミネアの町武器屋花500G买得
LONG SWORD	ミネアの町武器屋花2000G买得
TALWARL	去过神殿后回パルパドの港找スラ
	プ取得
DEFENDER	パギユニバデツト最初的地方左上
	宝箱
SILVER SWORD	得到ロダの种后 去草原左上. 右
	下的ロダの树前使用 之后从树根
/	<b>处获得</b>
FLAME SWORD	<b>ダーム塔的宝箱</b>

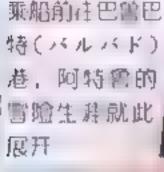
# STORT

800年 前,两位女 神将"黑珍 珠"的力量 赐予人类。



在两位女神和六位神官的守护下,伊苏逐渐繁荣起来,但同时魔物也逐渐强大起来,为了逃避魔物的侵袭,人们来到了天空神殿。没想到就在这个时候女神消失了,魔物也停止了攻击。虽然暂时获得了和平,但伊苏的繁荣也 去不复返。带着复活伊苏的心愿,六位神官把这段历史分为六个童节写成伊苏之书留给了孙,希望将来有人会解救女神……

AD 768年、阿特等16岁、他听说繁荣的港口城市巴鲁巴特(バルバド)自从被风之结界封闭起 来后、就再也没有了消息。为探寻原因、他独自





游戏有4种难度可选,分别是Very Easy、Easy、Normal以及Nightmare。

个人建议从没有玩过"(伊苏)系列"的玩家选择Very Easy,而想自愿、想换个新NDS又找不到借口的玩家请选择



1 与敌人战斗时尽管不要从正面 攻击,正面和敌人起冲突90%自己也 会受伤。在初期基本是致命的。

2 游戏的等级上限为24级,要练减级非常言思。但是后期的BOSS通常很强,就算是减级也很容易被秒条。其实每个BOS 的攻击方式是



### 盔甲

名字	获得方法
CHAIN MA L	ミネアの町防具屋花700G买得
PLATE MAIL	:ネアの町防具屋花2000G英得
REFLEX	くすでの町防具屋花6000G买得
MITHRIL MAIL	パギユ=パデット的宝箱
SILVER ARMOR	废坑地下1层的宝箱
BATTLE ARMOR	ダーム塔的宝箱

### 戒指

名字	<b>获得方法</b>
POWER RING	把键之铃还给村长后得到
R NG MAIL	神殿地下1层的宝箱
TIMER RING	废坑的宝箱
HEAL RING	度坑的宝箱
EVIL RING	在ゲ ム塔3F的隐藏房间内用偶像
	和老人交换



这次的《伊莱DS》虽然不是移植自PS2版。但是总体质量还不嫌(本作的 打击感比最初的脱水有很大的很高。可特殊不愿赠的画面稍顺了这个游 流。消屏草的伪印怎么看写你是PC级剧的画面。看不见此2D风格。PDS的印

机能并不顾。而此可见创作商业移植本作时来尽全力

话梅杂志&3DM-SMV



要使用魔法首先需要开启魔法,在废墟 里得到神界之权后到废墟最上方接触女神像,这样魔法就会自动开启,状态栏中会增加MP槽。不过光是这样还不能使用魔法,必须拥有魔权。游戏中总共可以得到六把杖,每把杖的功能各不相同。魔杖若和某些饰品搭配,攻击会产生多种效果变化,是对付30SS的绝佳利器

游戏中部分敌人对物理攻击完全免疫,



这时就要 證明 魔法 不有 中 用 火魔法 所 法 实 数 ,

威力不俗。至于最后的盾魔法,其实只是为 最终BOSS准备的、实用性为0。 平时我们只有在迷宫以外的地方才能自动回复

HP, 不过若装备了精灵之 衣, 在迷宫停留的期间HP 也会徐徐恢复, 相当方便。





证 BOSS



钟楼里的萨巴(サバ)是游戏中的最强3OSS,与其战 18时愈须先于掉周围的蝙蝠,这样才能对萨巴(サバ)本体造成伤害,本战很考验玩家的耐心。由于是特久战,所以自身能力是关键。在打萨巴、サバ,前最好先练练等级,推荐练到60级以上再去挑战,另外别忘了回村实定补给,有钱的语还可以去实生命之药。

# 武器防具

## 

# 武器

A AND NOT THE REAL PROPERTY.	
名字	获得方法
SHORT SWORD	ランス村的武器屋花200G买得
LONG SWORD	ランス村的武器屋花1000G変得
TALWARL	ランス村的武器板花5000G买得(需
	要铁矿)
HYPER CUTTER	ラミア村的武器座英領
BATTLE SWORD	サルモン神殿地下水路的宝箱
CLEL A SWORD	在サルモン神殿的地下水路找到一
	名剑士,从他那里获得

# 盔甲

	the state of the s
名字	获得方法
CHAIN MA L	ランス村的武器層花500G英得
BREAST MAIL	ランス村的武器屋花2000G英得
PLATE MAIL	ランス村的武器屋花8000G英得(筒
	要铁矿)
REFLEX	ラミア村的武器屋裏得
BATTLE ARMOR	サルモン神殿的宝箱
CLEL A ARMOR	获得CLELIA SHIELD后返回ラミア村
	投ハダト获得

# 饰品

名字	获得方法
精製の衣	ノルティア冰壁的宝箱
腹の雕像	1ルティア冰壁的宝箱
華の雕像	サルモン神殿的宝箱
クレリアの指轮	<b>康矿的宝箱</b>
やすっきの指轮	熔岩地带的宝箍
女神の指轮	サルモン神殿的宝箱

# 盾

名字	获得方法
WOOD SHIF D	ランス村的武器身花100G装得
SMALL SHIELD	ランス村的武器座花15006英得
LARGE SHELD	ランス村的武器屋花8000G基得
IRON SHIELD	ラミア村的武器原买得
BATTLE SHIELD	サルモン神殿的宝箱
CLELIA SHIELD	サルモン神殿的地下水路

# 杖

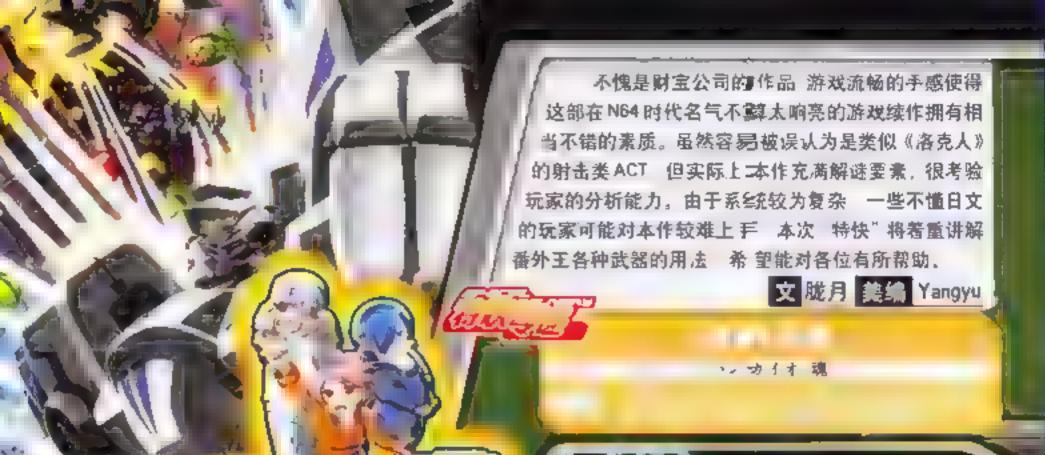
名字	获得方法
マイイヤーの魔法	废墟的宝箱
ライトの魔法	皮矿的宝箱
リターンの魔法	治好リリア的病后从其母亲
	处获得
テレバシーの魔法	ノルティア冰壁的宝箱
タイムスト・ブの履法	サルモン神殿的宝箱
レールドの魔法	最后由ルダ交给主角



作为和 《伊苏DS》采 用同一个图

像、系統引擎同时期开发移植的 系列第二作、本作的画面放果并 没有因为是第二作机有所提高。 只是增加了一堆新场景,将戏鸟 整体难度把握得还是很到住。在种 难度的选择让好戏更具挑战性 可惜的是,本作的新唱要素并不 多、老玩家可能要失望了





1989年是 3D 游戏的全盛期,财金公司在当时的大环境下分别于N64和DC两个平台上开发了名为《爆聚无意香外主》的特作射击游戏,首所未有的变快系统和独特的故事使得至今仍有FANS对该作道排有加。这款NDS版的《香外主或》继承前作华丽的"弹阴" 画面,玩家要操控更型机器人香外主运用各种武器击破画面中的所有指定目标。 致为客集的火力绝非是能通过定位转进的。要想存活下来就必须熟练运用各种具有特殊效果的武器。



0.0000 1 0.0000 1 0.0000 1 0.0000 1 0.0000

# 追踪导弹

ホーミック

具有自动追踪性能的射击系武器 1 玩家不按十字键任何方向时, 异弹会自

2 如果配合十字键 的相应方向发射追 踪导弹 那么导弹



只会向指定方向射击 这种射击方式可以避免因自动追踪而破坏不必要破坏的东西 也方便玩家打击半毁墙壁 后的目标。

# 跳跃弹

パウンド

遇到增整后会自动 反弹向敌人 与追踪导弹相比更适合使用在狭窄的地 影響

遇到阻碍物会发生大范围的爆炸



# 凝固汽油弹

ナハーム

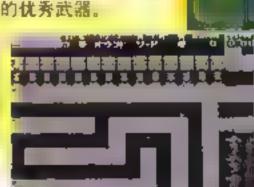
是值得信贷的群体攻击武器 这里的障碍物包括路障 墙壁 敌人等所有一切阻挡汽油弹的可能 数目标 凝固汽油弹的缺点在于贯通能力较差 尤其在比较复杂的地形里时 必须混其他武器配合使用。

# 破坏者

プレイケ

和汽油弹不同 破坏 者的贯通力很 强 一发破坏者能抵消敌人的两发炮弹 是对付敌方射速需集的导弹炮台的优秀武器。





TO STATE THE STATE OF THE STATE

70

# 护盾

### パリア

能抵消敌人的攻击 橙色的光珠 而且自身不会消失。利用十字键可以操 作护盾的防御方向 如果不加操作 会根据敌方子弹的来向自动在番外王身上改变位置,要



注意护盾不能在 同一时间防御客 个角度 如果四 面八方同时有子 弹来袭 那么就 不能指键它了.

# 光剑

能抵消敌方炮弹。光剑 的攻击间隙很小 可以对敌人实现连续 打击.



和光剑一样属于近身武器 攻击范 图比光剑广, 同时 珠 榛可以直接将敌方 的炮弹弹回 非常便利品缺点在于挥棒时的破绽比较大。

EX武器需要消耗屏幕左上角的EX槽(查色)。只 有该槽积蓄到!条以上时方可发动。 职蓄权 權有所 种方式。》一种是取得屏幕内的水果,另一种是受到 伤害,该槽最大只能积蓄到3条,积满时需要使用EX 武器方可重新积蓄。

EX 武器和普通武器一样。 信息含了追踪导弹 (ホーミング)。 跳跃弾 (パウンド)。 凝固汽油弾 (チ パラム)、確坏者(プレネク)这四种运程武器。配 别在于该四种武器的EX形态呈现为全方位的密集弹



票,但每发炮弹的高性并不会发生改变,比如跳跃 弹温到墙壁依然会,更强。被坏者依然能一发抵消 敌方再发炮弹等等。

除了以上的种外-《区 武器还包括直接地《》 オレタチ状 反射 (ジラレタト)和本館 7フリ ズ》三种特殊武器,7萬億光銅、球棒这些肉搏类武 器则没有EX形态。

# 冻结

冻结本身不具备攻击性,但可以让 屏幕中所有敌人以及他们的攻击判定在短



时间内全部静止 而该种土时间则 根据玩卖发动床 结时器外主身上 的数字而定 动时的善力时间 越长 冻结敌方 的时间也就越长。

# 直接炮

和前面四种全方 位弹雨类武器不 同 直接炮只能射向图 定方向的敌人 护 身的效果很贫弱。但也尤点在于火力强大。 较高的敌人。

# 反射

不仅能把敌人的妈妈类武器反射回 去 也能把突进过来的)敌人弹开 玩家还

可以用球棒。追踪导弹等武器对被弹开的敌人进行追打。

看过上面的武器介绍,可能有玩家光法理

解主机按键如何对应这么多的武器。其实在每个关 卡里, 系統会根据关卡需要自动分配输现案两种普 通武器和两种 眯 武器:分别对应 Y / 非和 L / 自雏 / 具体到每个键位对应的武器。可以在游戏画面的正 上方查看。当普通武器或区武器的两种均为远程武 酱时可进行复合(MIX),操作方法为按下 Y+B 或

4-18。这样射出的远 程炮弹就能两时具有两种效果 比如将追踪导弹和跳跃弹复合后。炮弹将既具备追 亦性,又具备反弹性。 霍注意普通武器和EK 武器无 途复命《夏解除复命·再再次按下Y+B域 L+R。"



化表现的多数性 化二二苯苯苯亚基 基本 "幸福","李美杰上在我也没有老老,我就是在这一本人都有一

沒字是非常不错的小品

# 文 自由 编 软饼干 基本 基框

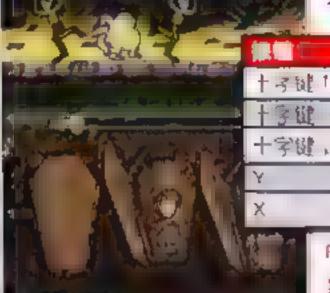
也目NLS上推出了一款模具荒漠风格的声或 由于毛持带有过相关介绍。所以鸣霓这款点或连密有特色的 准且调作的发行商还在银气俱天堂风水中。拽闹闹举办了一场首为纪念名动会。这就更有理由让笔者一探本作的来质了 在进入与政后 果然立刻就让人瑞受到了浓郁的美风景画韵味 适望奇特别无法形容的主角绝对能吸引住 部分较家 同时也让一部分就家倒尽了胃口 , 行吧 如果当还种本作感兴趣。那种接着1.下有吧

## 沙草管局

Teenage Zomb us invasion of the Alien Brain Thingys!



24 ct



(E) (E) (I)

MF.	LA ELCAN.	/ \	まったV
谁 、 ·	控制。角色移动	ك	25.通攻击
u.	門下	₹, L	快速切换角色
	使用特殊技	船投屏	点。北北村为切换托色。
	偽西开关		点主政集品进入迷你游戏

PS 收集到的残肢断臂必须 集满一套,点击后才能进入 建停拼接游戏、

○東華福武(二)	
Hay Zombie	故事模式
asy Mode	過气音墨和維度选择
Menu	选择存档、挑战模式、迷你游戏以及 现置动前等





▶ 朱七与关卡之间穿描的选价 游戏。据宴用触控笔来提作。



# 特殊技



有核小子百元是 最黑车被而死 的 装不然他的下半均怎么会没有了。 取而代之如是一块验板。他的

专有技术是可以进行和核并剥析使过率 产。应者发展来要逐渐内有能调的数、 而一者之。广泛核往十字键、就一以钻入 低级的通道。人工水的特殊还是高自为 大概在有飞游,大额在街看或十九一段 还一次,从前在街看或十九一段





2个大胜了的产生代告。等领有力的属于,推定是机量的个本了。 胖子证件与学缓慢。到证证力 几乎可以致命不记,不过於劳服之 於赋于,胜了好样能飞搬走等。带 重重直的蝴蝶和一脏子质量。是 吸附住墙面,然后就靠在墙套上时 有主下移动了。另外胜了小等特件 编系移动、真是个灵泽的家伙

no gar的特殊技计多恶心。就是 吃腐败的重物。大胜 场、水理歌 吐物来腐蚀铁 ,和设于外军人 还 直是让人受不了的技能



感见ND。上的更大动作《夜歌比较领向于休日小// 投资型 变便玩下吃可以 医物的那种 本作《是属于这 类的

场景的面简单粗糙 表面上看灯像在漫画书中游戏 焊 崇符合 游戏的主题 其实就是全工城种 音乐很单调 伪订墙致着为有 点让人受不了 虽然游戏的启畅度和游戏性不是很高 但是免者 还是把游戏给道关了 可能是笔者比较喜欢本作里语诙谐的格 调和矛锸的柄式漫画过场 行政难笑不是最高 感觉游戏初期之 产没有特别雄的谜题 等到了中后期十会有需要动脉筋的谜题出 现 如果你对当户题材的游戏有爱 加果你对跟项系心的东西免 粮、那就可以来尝试下本作

玩家操纵的第一个個尸,而 目还是《少女個尸》她的特长是可以将于伸长,以此来抓住寄处 的平台 相当于其他或作游戏中 的二段跳,使用方法是按人进行 跳跃后再次按A。Lon的特殊技 是使用朝钉枪和雨伞,射钉枪可 以扫清岛前所有外星人,两伞则 门以抵挡在关卡中高处落下的锡 机键











# 经温温

文 C H 1 编 米格

**VOL.25** 

馬上就是五一长假了。不过今年的假期有点不同,从了天馆运为西天,原来的长途旅行类 改成经验了,其实要到附近地方玩的话。周末两天的时间就够了。何必都将到五一呢。下雨光 地看看近期的PSP 软件新闻吧。

## |+> | +> | +> | +> | +> | PSN 游戏被破解

PSP 游戏破解早已成熟,但还确然有点遗憾,是就是东尼在线商店(PlayStation Network Store)PSN上的游戏还没有被收破。PSN上除了有PS,与用游戏之外,还提供PSP与用游戏。这些游戏都是需要付费下载的、经过破解者们的努力,索尼的这最后一道防线也被收克了。在4月上旬,



CipherUpdate、Kono正式发布了名为NP Decryptor的软件。利用信,用户可以对ENT 下载的ESP游戏进行解系,将提取的EBoot ppp 文件转换为 SO,放为记忆棒 1 去游玩。

NP Decryptor还不太成熟,首先用户资源确实是才能对其破解,也就获取获得游戏授权码。但通过NP Decryptor转换为 SDS,就可以并享给其他没有购买游戏的用户运行。另外,目前只实现了对PSN上PSF 专用游戏的破解,对PSF 用PS模据游戏还无法破解 M 3.7.4 也对破解发布了声明,声明中国高不希望看到PSN被破解。声明中又说,破解PSN游戏并非难事,索尼仅仅用独立PFX 文件来实现文件加密,显然供估了破解者们的实力。网上已经出现了不少破解后的PSN 意戏,像《音乐节拍》等等。其实PSN上的PSP 专用游戏数量并不多,大多是些迷你型的游戏。不过,玩喊了《早之海差》一次进化》等大作以后,换换口味也是不错的。

## ◆★▶◆★▶PicoDrive for PSP 新版发布 ★▶◆★▶◆★

PSP用MD模拟器PicoUnive for PSP于4月4日发布V1.4(b)版。新版中可以周节黑色色阶; 加入了关闭器层限制选项; 将复位功能更改为软件重启,修订了图层代码方面的错误、调节了针钟功能。





## ★▶ xPeader新版公开 ▶ ★★▶

国产电子软件 xHeader 进入春季以来更新极为频繁,在4月上旬、中旬,作者又接连发布了V1.1.0 release?、V1.1.0 release3、V1.1 0 release4 vil 0 release3、V1.1 0 release4 vil 0 release5等四个版本。新版修复了星期显示错误。解决了无法移动复制文件的问题。在移动复制文件自录失败的会有提示,实现了对以往版本配置文件的兼容。修正了剩余内存显示越界的问题。执行自制软件前会自动保存配置,修复了字体设置设置为在气可能发生死机以及字体设置变动后没有重新刷新文件的错误,MP3标签支持APE TagV2和



ID3TagV2格式,大部分MP3音乐的标签都能正常显示了。

## **★▶★ 公交查询系统新版放出 ▶★★▶**



国人制作的 PSP 用公交查询系统于 4 月上旬、中旬发布新版。新版中将数据库制作软件改用 VC6 编译:修复了制作北京以外的路线时数据混乱的问题。加入了运行状态提示可以通过增展界面来编辑和查看数据文件 PSP 起软件则增加了数据设置界面,可以加载不同城市的数据。如果你手头有本地的公交路线数据,不妨告诉成数据库,放到网上与大家分享。

# 

PSP上的射击游戏 (Caypso) 于4月6日发布V1版。游戏画面非常等纳,仅用两个小户块表示我方兹机和敌机,每关都有不同的任务,开始界面中,我们按、键确认选项、游戏中用方向键或将杆操作战机、按 键射击,按入键发射特殊武器,按51AH 键回到主菜单。



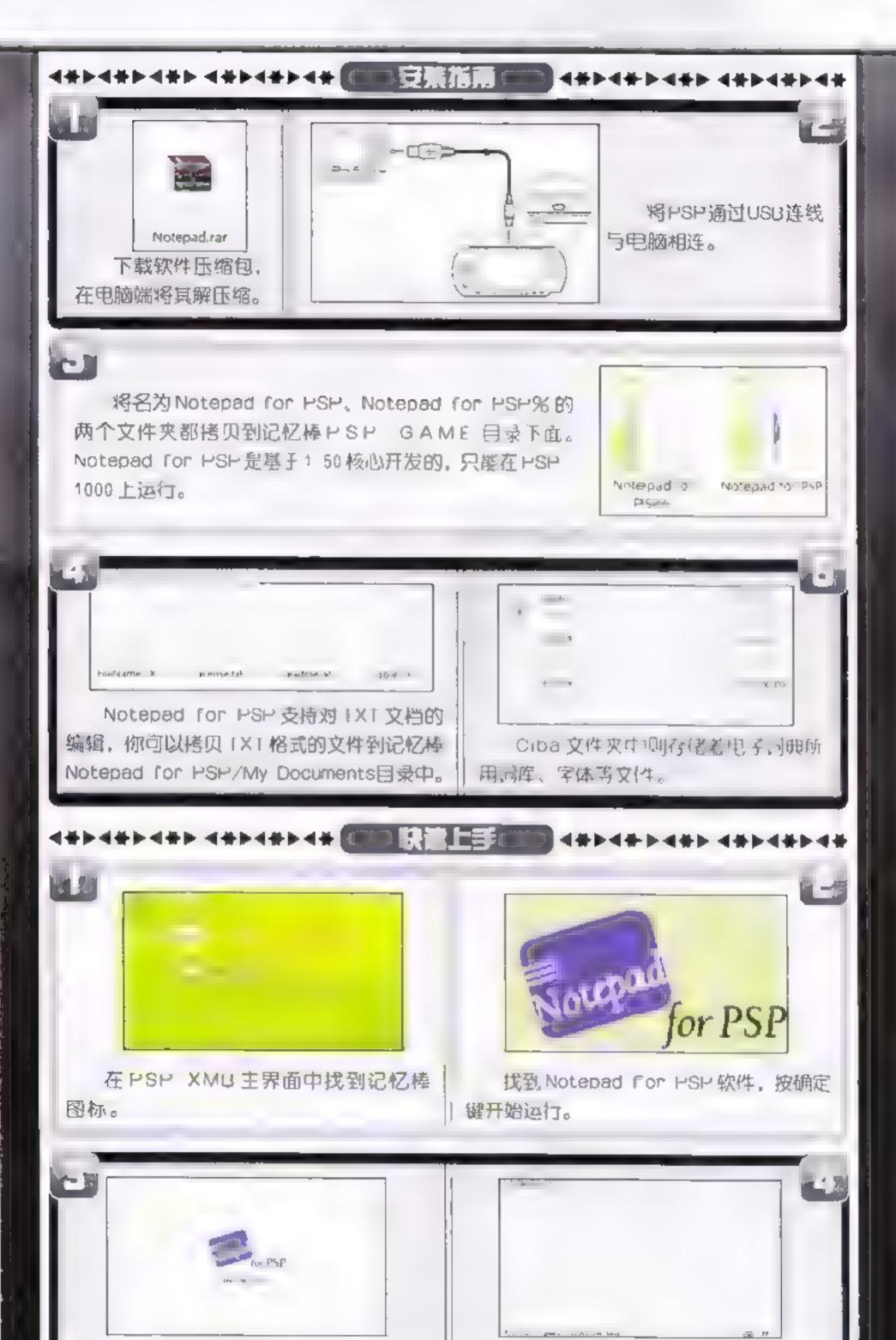
# THE THE PARTY OF T

# ◀★▶◀★▶◀★▶用 PSP 进行文字处理 Notepad for PSP 4★▶ 4★▶ 4★▶

軟件名章 Noment in PS 软件作者。Krim 适用机种。PSP—∤000

PSP可以玩模根游戏。可以看电影、利以放音乐。 功能堪比掌上电脑。这时、玩PPC的朋友可能要哼哼 鼻子子。我PPC上有PocketWord,可以进行文字处

理,你PSP能行吗?当然可以,Notepad for PSP就是一款PSP专用的文字处理软件,我们可以新建文本,也可以打开已经存在的文本编辑、除了能输入英文外、还能输入中文、并支持拼音、五笔两种输入法哦。怎么样,功能一点都不够吧。看过上辑(掌机王SP)的朋友应该对PSP PowerWord还有印象,Notepad for PSP和PSPPowerWord其实都是同一位作者的作品。Notepad for PSP也内置了词典功能,可以查询单词释义。下面就让我们一起看看Notepad for PSP的具体使用方法吧。

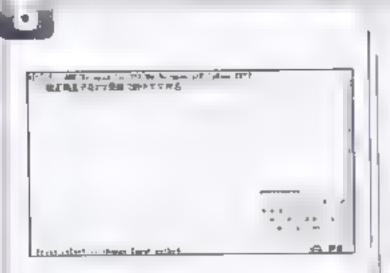


稍后进入编辑界面。

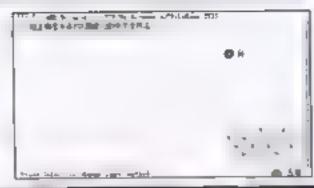
No. K

首先会提示正在载入。



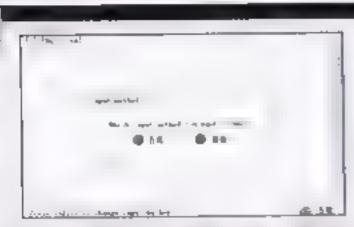


按出键可以打开英文输入法, 左下角会显示虚拟键盘。字母的录 人方法与 PSP PowerWord 样。

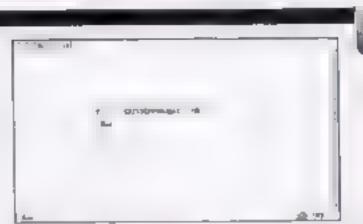


接機 🗆	说明	按键 ==	説明 -
New	新建文档	Save as	将文档另存为
Open	打开记忆棒中的文档	Close	关闭文档
Save	保存文档	Exit	退出程序

按SELEC 键引以切换为五笔输入法。输入编 码后,虚拟键盘上方会显示候选字,根据提示按相 应的按键即可输入汉字。



软件还提供了拼音输入法, 间的按 L SELECT 健同以認由输入法切换界面。选择 五筆或拼音輸入去。



输入完毕后,按四键关闭输入法,右下 角显示输入法状态为 YII。按S AR 键引 以碼出 le (文件) 榮单。

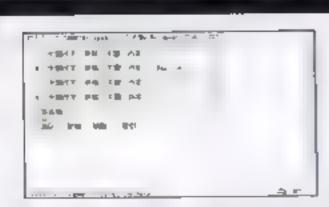




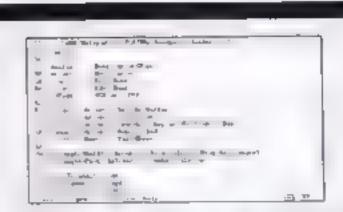
e 菜单中,用方向键移动光标到 Save、按键 可以将文档保存至记忆棒中。此时会出现文件名输入 提示框、输入文件名后再按《键剧司》同样是按H键。在的文档《默认会打开 My Docu 打开输入法输入文字,输入完毕后再按日键关闭输入 法。文件会默认保存到 My Documents 目录下。



e 草单中, 将开标移过到 Open, 按 键确认可以打升已经存 ments 目录。我们也可以进入心忆 棒其他目录选择文件。

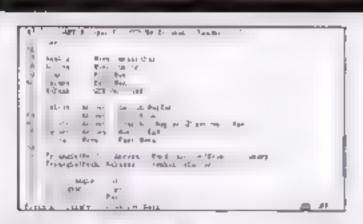


在 Open 对话框中, 在选中的文件上按 人健贝可以删除文件,按`键确定。

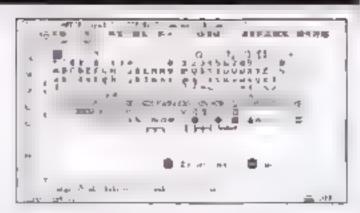


为了万便用户,浏览编辑, 文件的每一行 前面都有行号标识。



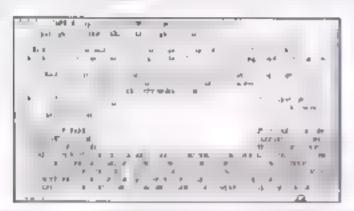


我们可以按L键,然后再通过按方向键或者滑杆选中大量文字,建立选区。此时按键可以复制选区内的文字,按个键剪切文字,按个键射切文字,按个键粘贴文字。



在输入法关闭的状态下,按个键可以调出特殊符号输入框,选中要输入的符号后按键确定。

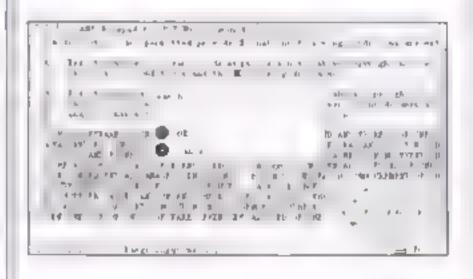




按SELCET键引表想出Edt(编辑)菜单。

按锁	说明
Search	在文档中投索
Replace	在文档中替换
Jump to	跳转到指定行号
Select All	选中文档中全部文字
Syntax Cloring	部分英文单词按语法标识颜色
Ciba	查询单词释义

Edit 菜单中,选择 Search 可以在文档中搜索特定文字。按①键确定后会弹出输入对话框,输入文字后再按②键,程序会自动在全文中搜索匹配文字。

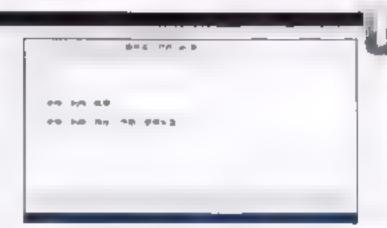




500



Edit 菜单中,选择 Jump to 则可以直接跳转到指定行号,对于特别长的文档很有用处。



如果碰到不会的单词,可以在Edit菜单中选择Ciba,然后输入问汇,便能查询到单词的释义。

Notepad for PSP 的功能十分强大 完全能够满足普通的文字输入、编辑需求。软件最大的不足还是文字输入上的不便。没办法 谁让 PSP 没有触模屏呢。

发现PS3.游戏合构还存不错 与几个网友合构了《GTSP》、算下来每人只要出,几块钱、社一不爽的是PS3中多了一个用户 在4月15日、索尼又对PSN进行了+针织 米面大变换、易有性也增强。希望以后PSN上能多出几个《GTSP》这样的大作



# PLAWSTATION STORE

# 文 Raeca 编 米格

作为PSP与PS3在线服务Pi AYSTATE Max Network 中的一个重要环节 在线穿线"质店"PLAYSTATION Store为 玩《提展了丰富多年的内容 让玩家是不出户即可获得最新游戏的议址 主题塑纸以及更多的完整版付费前 或 (PS PSP PS) 目前 从PLAYSIATION State 下裁,在我有特方式 一种是通过个人中脑 中 一种则是 通过195至机 由于近期越来越多的游戏开始通过19日 16日初 5 女发售 有此以改甚至中有在网络商店中 发售 高没有UMD 电碳酸 例如最近于分批 105(1901年) 所以 在本辅《掌机王》》中 飞舟从来带大平 起去PLAYSTATION Store 这个网络商店里 Shopping 一把、希望通过本文、能止大 平,解开来提出A TATION Store 在钱游戏游店的使用方法

# 6人人有 图下载量方

「A門HLAYS A ON Store 観 世紀HLUS 主机的 "独。" 功能,但秦阳方面也考虑许多FSP 5. 家并没 有PS3主机。如果为了下载游戏而购买PS+实量是有有 点本朱倒截,所以在去年年未专门推出了一个十台上的。

PLAYSTATION Store, 让PSP玩家也能方使的使用 智中、AYSIATION Store的各项功能。故而本文将先 以PLAYSIATION Store (PC)为大家进解如何通过 PC 下载 PLAYSIATION Store 中的游戏



在更重的在上角于以 找到"急吐 主册"按钮,点 主这里开始上明 中 小作品,在 之后的新美丽内点击"我要创建 个新帐号"开始的建聚产号。

門影 建甲苯 主报 第全免费复元售

捆绑使用:==和果你想要替養除某

游戏的话:高度还是夏柳定植



在中角了将要进口的注 ·劳华原之! . 允择"维续"升 **党主 まま**す

稳立席 私条款, 生户 不信 御時 手 野 F 、N 及化 下 PLATTIA ON THE ANY

在"主任等。专家"成 中, 古為如"药花"也可 选者 [本義美國, 2] 自辖《奉》等 行举获得的下载了"的内等。"声 · 高光明 "简本"中文、"中华日 期"活如身值与。自然加强到亏限 生级新花人容、

植入管脏炉户俾恩, 1 0 月五部箱,以及你 为一人就工作。严重等的检查学 [] 1A . 选择特殊

**补充将发送** 订确认 创造至马才所填写的邮件 地。以"证"、该。箱的真正的 有人

在选择的 , 种类 J. 二月边。"王代号"。

打开邮件,点走邮件中 所附带的链接,完成帐号的 认证。

接下来,系统会要求 填写"在线儿"。该心有别 于姚号。类似于网络中的昵称 请 勿使用真实的姓名以及其他身分信 息,也不要使用解写及探与整句。

THE PARTY OF THE P

10 扇、可随動填气

在输入帐单体是序选或中选择"否",如果学是是想下载免费游戏。则主义及要要输入和关信息。

B. Practical

P. A. J. A. III.

近果不然走脚的至利关 广告、那么清勿勾选和关选 顶、然后点击"继续按钮"完成主册, 注册之后,我们便可以使用我们的帐号在PLAYSIAHON Store内选购我们意欢的商品了。但无论是免费的武筑水及是付费的完全级游戏,都需要通过专门的下载工具"PLAYSIAHON Network")。Wnloader能正确识别使用USE设定设置电脑的PSP主机,并自动完成格关文件的授权与安装。



を装し行十分鬥爭。清 根据提示、接着默认选量流 程制 1 成



在产LAYS A.、N 、ore內 計画物十分简单,在學大部分的操作上气当当。卓颜与同十高級并没 有太大的图引。只是除了免费的下 载内高之外的其他自费内容,你需 要使当后因本门你的,然户内会值是 才提為实一并且此,是在正典地将 已一通过。一旦连接型电脑是才能 开始下载

野中SP河是 形式连线 7 四脑构建 选择 XMU果在录单中的"没定",1 5连接"将 II V棒在飞路上只知为可移动磁温





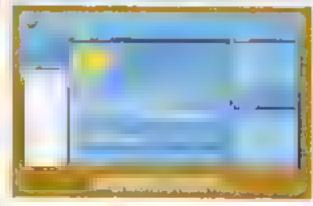
在PLAYSTATION Store 内选择您所喜欢的游戏,如果页面标有"免费"字样、则表示该游戏内容可以不用付费充值就能下载,直接点事页面上的"下载"按钮即可。

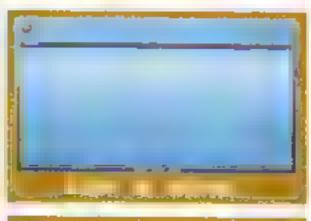


17

如果是是付券购买的游戏。 则是发使用信用卡进行充值。充值 时,首先是发填写信用卡的相关信息,然后需要填写香港地区的地址 (地址可随尊填写)。由于国际信用 卡在境外是无需整时即可支付的, 一旦确认将立即从你的帐户内扣款。 所以调保护你的帐户,不要将帐户 整码透露给他人,以免他人备用你 的帐号进行购物。











如果电脑上安装有"凡雷"或 是"网际快车"一类的下载了具、请 各心在要求您先择用于打开文件的 软件窗口中清选择"取為"、推后浏览器将自动启动中、AYSIA1 ON Network lownsager进行下载。



如果 PSP 确实已经通过与电 放连接,但PLAYSTATION No. work Downloader 依旧提示"质 连接 PSP"。请该下连接至机箱 、SD接口的、流、换一个USD接口 重式。

# PS1 平台购买為下载指向

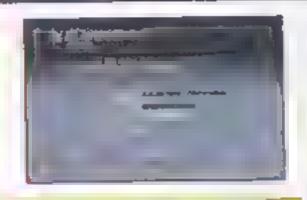
使用PS3注册PSN帐 P的方法与PC类似,这里 就不再赘述,而这里建议使用PC 注册后,再使用PT等品质下载,或 者将PST连接键盘气和后,再进口 注册更为产数。





在P 的xMU使单内, 在 起 第 页 使 是 PLAYSIAI ON Network 网络服 务, 首先先选择第一项,输入帐号 与略码,进行登陆,然后再进入 PLAYS AT ON SE TO进行购物。







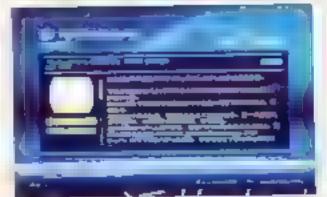


近人 FLAYS・AI (A) 5、10 F. 在左側 前草草を表す。 洗貨第 は近人 FSP 静茂的下鉄。



选择查求的游戏 然后按 壁 进入查高详细说明。如果是关势内 容可能见开始下载,而如果是直将 为高级。同样需要并用信用卡进行充 值是才能购买。









处未开生独实形式或机构后。 作者学展。主确认伊购买的内容。 见工工之主"准入购物签"。





时 十一个不断物票",并 人"购物监"进行结账或删除不想 购买的商。





下载过过中,英采点进广台下载, 那么下载进程将建包油台执行。 这是可以操作中5.进行其他的活动。

在了年介绍《两种主机在 PLA TATION》、《的使用方法》与 这人的新功体》、《尔也凯号 段等 了 相信各点技术都能够做快他等 受于凡ACTATION STOTE 在线购买外 域的更利。

# 不可能 医身子罗尔



游戏的容量在整张 想死的游戏又越来越多 可面对自己手中26B容 そ的记忆棒 你是苦鸡到无奈呢?可惜\$NB组棒的价格还并不理想 而且 质量文得不到保证,这么细小精玄的东西、坏了 视算想自己动手锋理都是 不可能的事情 有多少玩家在购买组棒后不到 4 年就出现问题,宝贵的府

成存档合部付之东流。不过随着技术的发展,这种局面终于要被打破,一种比组装记忆棒更为低廉。 同时还能够享受原装产品的优异品质的大容量都决方案诞生。更值得玩多们的兴的是。它还能同时解 决NDS、PSP两种掌机存储空间的共享 它就是TF"岛甲卡",下面我们就来对提进行一个详细的介绍

## - IN 642



1 卡恐蛸就不必笔者再介绍 了,喜欢看(学机 F 5P)的读者短 **逐经常会在烧量卡介绍中看到** 它。它的管方名称叫做marcs

卡,是一种极细小的闪存卡,也是"3";家族中个 头酸小的,体积只有15mm·limn·lime 相等于小拇指指印盖大小。能初发生的microst 卡習運搬大只行1 HMU,但語首制許技术的矛斯 技 3. n n. roSD F 的言量也在不断高大、观看。 SINC标准的诞生,microSI卡的容置实现了飞跃 性扩充。

SINC是"High Capacity SD Memory Card"



的领导、即位于管理 健士" 足主在《中年》] 5 协会所发布景观版的 5 1 的系统技术情定义 的, 75 当) 2.0地元的容 湿大于20日井小于等于 32CU的风存卡的统称,其 中符合SD 2.0 规范的 mic o 卡。贮被称作

(20日~320日),以往SF卡斯季制的 AI 题 一同、新以SIHC F兼容S 1规矩确立之前生 法满足大容宝的ScinC卡的要求。ScinC卡·统一炒 ! 最上无法支持大多量! 卡的卡夫所有一

· 须采用· A132文件系统。 NDS烧录卡也是最先支 持SDHC标准的设备之一,凭借这项技术矫录卡 容强又 灰头见了飞跃。

SIMC除了对容量规,格制定了要求,对自身产 品的速度等级也进行了划分。于是就有了C 15/5 0、Class 2等等不同级别的SINC卡。SINC > 0 的规范中将SO卡的性能模体分为如下4个等级。 不同等级能分别满足不同的应用要求

Class C 包括低于Class 2和珠标注Speed Class的情况。 Class 2 能測定與希腊通MPEG4、MPEG2的电影 SDTV、數 

Class 4 可以流畅播放岛 m延视(HDTV),满足数码相机连拍牌

Class 6 满定单反相机连拍和专业设备的使用要求

我们门以在相应的入场上的表面我们。 部门有数字的问题形状的。\* 新山沙走学母C. 型角的数字框件表看C zi 5等级,数字减高。床 度越续。如果是能有因否;表面找到类似到案。 而仅写有 CPC学样,美 么该从存卡便是Cart . 严格予文上来说他们并不被 ? 0标准认 6、有1能出口及备的块产性匀迹。另外,由于 microS 为C卡。SI HC最大的特点就是主席量 i 5 HC 2 5 号期的5 1 1 短距的导量扩充不 · A116) 文件系统最大仅支持不同的磁盘大小。无证的某些中版本Sick 部设备。这些就是证多者的炼

▲ Sandisk 8G8 microSD-# 的"马甲卡

09

F前的3 OL 绕录卡跨离 采用m r 、下作为存储 中就附带了转接为SD卡 档等数据。而购买容量巨大 的一手对于xxxxx,需的玩家

卡,就能让你实现资源的共享到

购买microu \* 内部門館でかれる配器。 口"以通过"强器锅哈针版的"。15。转接成一块完 卡。用来存放HOM、游戏传 I 美外开的。针别 in 卡、我们把这种适配器 a做 \ 甲卡"。除了转5卡的"、甲卡"外,对有将一转 」 (5) 的"3甲草",这些无疑都扩展了miloS 而言实在有些浪费。不过有了我们今天拿绍的马甲。朱的堡里范围,实现一步支持多机,为喜欢数码。 产品的玩家避免了重复户过多。而将一卡转为。

亿棒的马甲卡也在去年由Kingmax推出,只不过 当时还没有SUHC标准的确立。 低容量 TF 卡对 PSP而言也就没有任何实际使用价值。而随着 SUHC标准的确立以及40世、8GB大容量microSD 卡行货价格的不断下滑,再加上支持SDHC标准 的"马甲卡"推波助澜,它也就为我们PSP存储提 供了全新解决万案。

目前最常见的一款 "马甲卡"来自于金生顿的 20B MicroSI 卡产品。原 先放置的 卡迈配器的工资 上已经被记忆棒造配器所 占据。将原先产品中附赠 的SU透配器与记忆棒造配 器放在一起,通过照片上 的比较你一定能够十分清 胁地对比比两者的以第子



▲会土桶 马申卡 最初出现

吧。遙配器上的文字有著 在2GB microSD書業中 显著的差别: SD卡适配器上标注了巨大的 microso的标志。而记忆棒造配器上却是标准为 "microSD to MS PRO Duo ADAPTER"(注: ALAPTER即适配器,也可称为转接卡)。另外, 相比SD卡适配器,记忆棒适加器发展与使加到的 条。并且顶潮的斜角的位置也完全相反。50卡适。 配器的在右侧,而记忆棒造配器的在左侧。SD卡 适配器左右两侧各有一个缺口,而记忆棒适配器 则没有。再看背面、细心的玩家一定会发现、两 者的金手指数目(就是那个亮晶晶的金属片)不 同、SD卡适配器是9条,而记忆棒适配器则为10 条,可见两者的电气接口并不相同。







「▲图左为金土顿SD"马甲卡"。图右为金士顿记忆棒"马甲卡

目前市面上的11 卡特记忆棒的适配器有许多 种,然而并不是所有的造配器都能够兼容我们所 要用到的40g与8 JB的microSi HC卡。刚才我们 已经看到。100金生顿度装。 卡特记忆棒的造配器 是目前能够兼容SIHC标准的大智型microSI 卡中 的一种,也是比较容易购买到的一种。而在透影

器上标注了"SONY"字样 的这种山寨厂的声配器规 **氰大只能支持型2 C し的** m croSD卡。不支持大害 室的SI HC标准,请大家在 ▲伯斐的Sony"马甲卡",是

购买附注册。



高只能识别2 G B 容量的 microSD-fr

使用几颗接记忆棒专用适配器、就能、ビデュ 使用 II 卡(microSt HC)卡作为存录广队。现在起" 使是80B的点装 IT 卡(水货)也只要 - 25° K ... 1 购入、再配上一个专用的适配器也。 要102元在 おりませんをはいる。
 おりません。
 おりません。 受到80世的畅快之感。下面我们就来亲际灵武 下于卡特接记忆棒专用适配器配行, and sh 图 记 microSIHC卡的使組構况吧。

此次用于测试的是目前市场上性价比最高的 1 原装Sandisk 8GB microシーHC CLASS 4。通 过刚才的介绍,CLAS^ 4频略的产品是自航仅仅 于CLASS 6的一种,速度已经能满足高点视频文 件的播放要求,让于目前 rand sk 采用了塑制的 一 灰件 包装 一 市水货票 著栎开 包装进行 运输 众 所高知的原因 ,所以大部分的这种microsi 卡在 进入国内之后都已经没有了包装,出现在市场上。

TF+金土榜"马

甲卡'组合。

MS PRO DI ▲本次測试使用 ADAPTER 89Sandisk 8GB

的大多为仅有一枚 microSD卡与标准 SL本适配器的"I 包装"。

在使用的针 候,需要先将 microSI片插入

卡特记忆棒的适配器中,然后由插入PSP的记忆 棒卡槽内。通过实际使用,我们发现金士帧的这 放1F卡转记忆棒的适配器,无论是将microSI片 插入其中还是将适配器插入PSP当中都十分顺 杨,受有陷塞。"而山寨版的走起卷在插入时就 会或至有明显的异物感。而适识器下万的弧形缺 口让我们在取出microSD卡时方使了许多,能够 用两只手指同时用力拨出。而山寨版的适配器却 更有这样的设计,在拔出时尤为费力



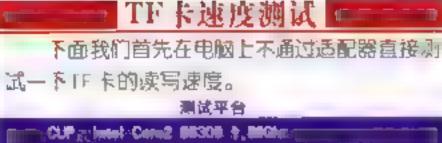


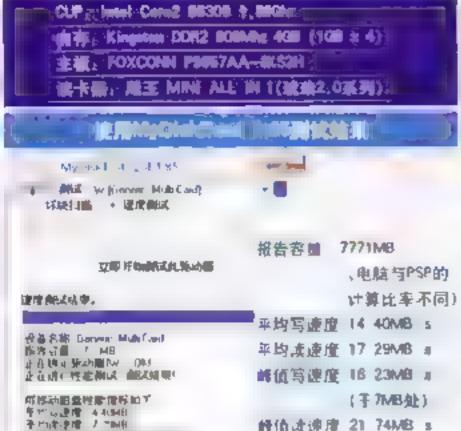
▲金士頓"马甲卡 始工 优秀、插入后没有任何 突起。





▲组合后将其插入PSP中也非常顺畅





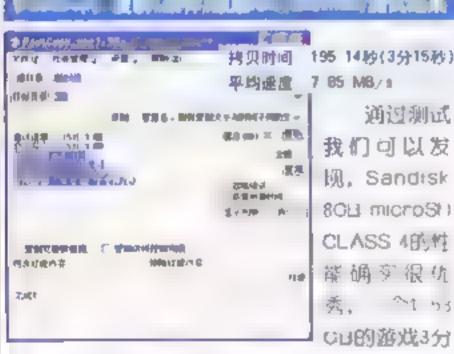
制造与支撑 6 Mill of PMH性1 峰優速道度 21.74487/(千2748発)

1759 F

My ng. -

舒伯波速度 21 74MB s

(干37MB处)

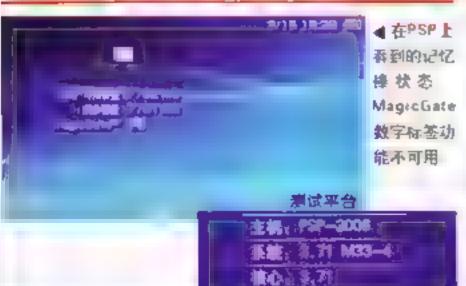


中的西伊斯

1- 八本道

钟即可拷贝完毕,完全装满80u的数据只要15分 钟。而在PC上测试识的最高效取速度更发达到 了21.74 Mb 4、拷力N 、 OM的速度户终足 没得说。不过它在PSP上使用效果又如何呢?我 们接下来将IF卡插入造配器后,再在PSP上进行 下一轮测试。

# 马甲卡速度测试





最高速取速度。B 6985 MB/a 撮高写入速度,8 6700 MB s

通过测试我们发现。在PSP上的实际速度并 没有像PC上的那样出色,读取只有8./0MU/s. 写入为8.67 MB/s。考虑到 II 转接记忆棒卡专 用透配器并不是如SD卡透配器那样简单的物理 连接。而是使用了专门转换芯片。故而认为是选 配器含microSi)卡的保度下降?不少。于是我们 专门在PC上又再次通过"马甲卡"重新测试该写 **建罗、测试结果证实了 我们的猜测,TF 转接记** 忆嘘卡专用更加高降低了m cros 主的感与速 度。又也就是说,无论microSD卡有多么优秀。 在PSP上最多是能看8-70-MB s的读气速度、但 **是就算如此, 14 转接记忆棒的速度也比一些组** 棒快了许多。

**最后,我们也进行了游戏以及自制软件的测** 试、游戏过程没有任何卡顿现象,而沮读斟时间 也让人凝聚、播放杨颖、阅读书籍都没有出现任 何问赖,只继远模拟器时有部分ROM无法正常短 示。另外,笔者也尝试用真制作神奇记忆棒,重 然制作过程锻终成功,但中承却发生几乎成为错 误,看来它对PSP平台自制软件的兼合件还自占 考证。确过使用和测试,我们不难发现,大智道 microSD卡(专用适配器的解决方案、确语)。 满定户。它的一般使用。 双机压 家 电大路转作为 个补充,周时也算是减少了重复的投资,正打算 购买大汽量。2亿基的开源。1次老点。下,



◀ 選行 6战神 奥 林匹斯 之链》



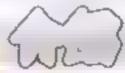
▲运行PPA播放PMP影片。





## 文 寰仔 编 米格

在PSP诞生之初。就有不少爱好者想要给PSP制作一款UAVA平台虚拟机,以实现对众 多JAVA游戏、JAVA应用软件的支持。但经过各种尝试后,直到今年年初,才有了PSPKVM、 PSPME 两款真正能够运行商业游戏的JAVA虚拟机。而在这两个平台合并后的新版PSPKVM, 不但实现了功能的飞跃、兼容性也上升到一个新的层次、最头角的是使用方法也有很大改变。 下面我们就来看看最新的 PSPKVM v0.3 1 详细使用方法吧。



自PSPKVM v0.3.0版开始,这款软件不 但声音、画面都接近手机JAVA虚拟机的水 平,而且能够支持 MID、Wave 格式的游戏音 乐, 最大480×2/2的画面解析度比普通手机 显示效果还要优秀。另外新版本也一改之前

直接启动jar数据包的运行模式。采用了与标 准 Java 平台相同的安装模式,向着真正官方 化、正式化的 Java 虚拟机迈进,虚拟机中还 加入了网络连接功能,通过网络我们可以为 Java 游戏升级、直接联网下载 Java 游戏女 装包,还可以玩各种 Java 网络游戏、另外, 各种与台设定的支持也让这款Java或提供机功 能更完善 引稳定、







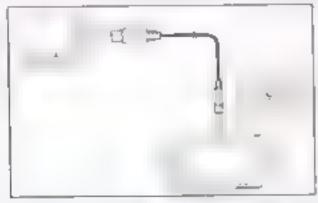
首先我们在网上下载HSPKVM的最新版 v0 3.1,注意,程序针对新版PSP和旧版PSP 制作了不同的版本。新版PSP 要下载 SilmAllinOne 版,它是采用 3.xx 内核编译的 版本。而旧版 PSP用户可以下载Fat Allin One 版、它采用 1.50 内核编译, 只能在安装了 1 50 内核补丁的 B版 PSP 上使用。





料 下增包解压,新版 H S P 用户获得 pspkvm 文件夹。直接将其复制到记忆棒 PSP GAME目录下即可。而旧版PSP用户将 会获得pspkvm与pspkvm%两个文件夹。将 其复制到 PSP GAME 150 目录下即印。在网 络上下载Java游戏安装程序,解压后将JAH 和 JAD (JAD 文件只有部分游戏具备)安装 包复制到记忆棒任意目录下。





将PSP通过USB连线与电脑相连,打开 PSP主机,选择"设定"→"USB连接",主 机中的记忆棒就会以"可移动磁盘"的形式被 电脑识别。

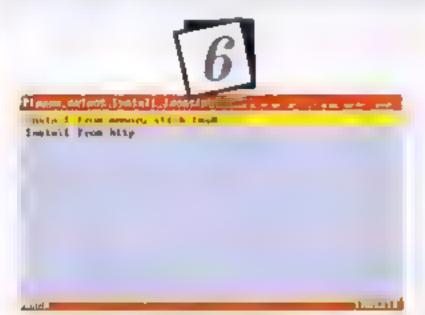




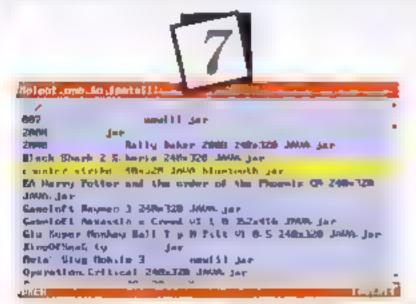
接下来新版 PSP用户在 PSP的"游戏" · "Memory Stick" 就能找到这款名为 pspkvm v0.3.0 sim的程序。由于作者偷懒。 软件名称的版本并没有更换成 v0.3.1, 按下 确定键启动它。



首次启动,软件的主界面非常简单,主菜单中只有两项内容,分别是查找Java程序(Find Applications)和网络设置(Network Setup)。我们可以按方向键进行选择,按一键或STAHT键确认,按下SELECT键则会退出程序。用过于机上Java虚拟机的玩家应该对这个界面都不陌生吧。



我们首先选择第一项安装Java游戏。点 走确认后,需要选择从记忆棒安装还是从网络安装。如果已经在记忆棒上拷贝了JAn安 装包,则直接选择第一项,如果想从网络安装,在选择第二项后输入安装包的http 地址即可。

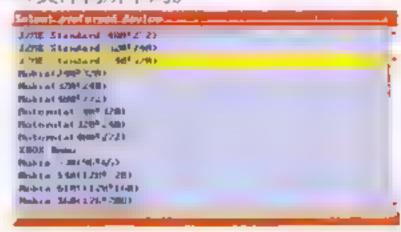


在经过片刻搜索后,程序会列出记忆棒下所有文件夹,进入JAR文件放置的目录后、选择想要安装的JAVA游戏并按〇键或SIARI键即可开始安装过程。点击SELECI键会退出安装过程。选择文件夹列表最上方的"还能回到上一级目录。

010



选择安装游戏的话,会弹出Java设备配置,一般选择J2ME Standard即可。除此以外,还需要指定Java游戏的解析度,一般手机游戏选择"240+320"即可。如果是针对Nokia、Motorola等手机特别订制的Java游戏,我们还可以选择这些机型专用的设备配置,从而获得更好的游戏兼容性。当然设备配置也可以在游戏安装后重新进行修改。选择好设备后确定,构等片刻就能完成安装,安装完成后就可以从记忆棒中删除掉JAR安装文件了。这一点与之前的版本每次都直接启动JAR文件有所不同。



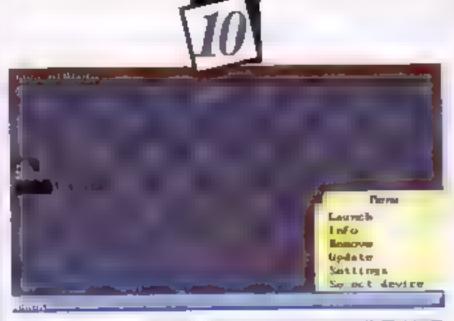


完成安装后,我们就会在主菜单下看到 已经安装好的游戏图标和名称了。按方向键 选择后,再按 键就能启动游戏了。游戏中默 认的详理操作如下:

T	2	START 右软键
1	8	⊾ B Shift
-	4	L R + x Clear
4	6	. R+□ 7
骨杆	方向键	L R + ^ 9
×	0	. A + O 5
	T	L R+SELECT →
3	3	L R+START
0	確以徵	L+R+× 回到主菜单
SELECT	左软键	

使用 240 × 320 像素进行游戏虽然屏幕 周围有很大的浪费、但游戏画面精细程度却 比 GJA 不要高。



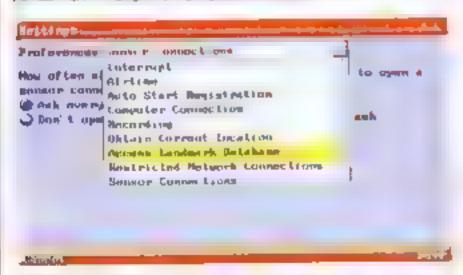


在主菜单下选择已经安装的游戏后按下 START键会在右下角弹出操作菜单,各项功 能如下

Lounch	启动游戏
Inlo	Java 游戏信息
Remova	删除已经安装的游戏
Update	连入网络升级游戏 需要安装程序具备JAD
	网络升級信息包
Settings	当前选择游戏的一些内部设置
Salect device	重新选择设备配置 在这里还可以为当前选
	N. St. W. Marris African



选择 Settings 一项合弹出虚拟机针对 Java 游戏的一些权限设置,在这里可以设定 是否允许程序访问网络等内容。



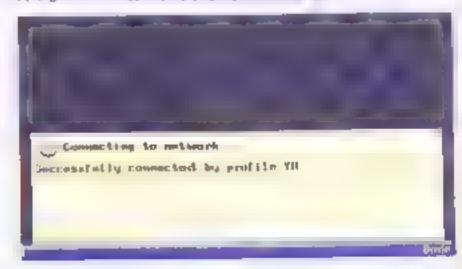


选择Select devce后,顶上的一项可以重新选择设备配置,下面则是为当前游戏手工设置按键,下拉列表选择的是PSP按钮。针对不同的设备往往需要设置不同的按键。

terkerskrijki lijum	evice June Standard 498° 277	1
Let hope analyzant		
	DOME AMALOG DOME	
LIPT AMALOG LEFT	RIGHT MINLOG RIGHT	
MATE SQUARE	Mura ur	
NUMB TRANSLE	PRUMA LEFT	
MINE SHIP CIRCLE	PLING N. GIT	
SKIRT ISHORE	PRIME DOUN	
County of the last of	P. Tanasa race	·M·



主菜单第二顶Network Setup可以設置 Java游戏证可网络时使用的连接。我们首先 需要在PSP系统下设定好基础模式的网络连接、之后就可以在这里选择其中一个连接来 作为 Java游戏访问网络的设置了。





Capcom、EA等游戏大厂经常会为其下大作制作手机能游戏。像是《鬼泣》、《战神》等作品都有Java版。不过国内玩家往往因为手机配置不够好而无法玩到这些著名系列的小品游戏。现在有了PSPKVM,我们一样可以在PSP上体会这些性作。许多国内游戏厂商还打造了《苍神录》等特品 PPG。在PSP上接受一下这些中文 PPG 也很不错哦。

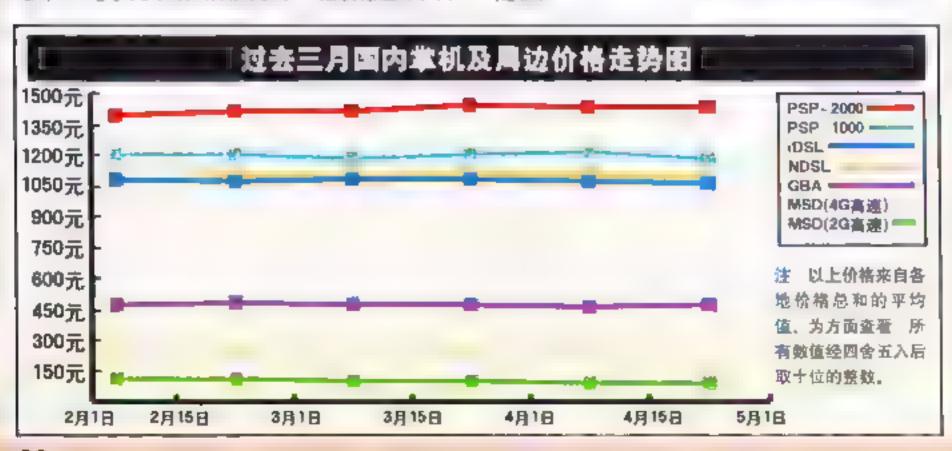
THE WALL BY STATE OF THE PARTY OF THE PARTY



由于目前阶段 80 扩容卡还是充斥于市场当中, 因此不管大家从何种途径购买80 记忆棒都每一定风险。如果从烟宝等渠道进行网络酿购,一定要从有信想的粉产购买,并不能因为对方开价在 300 多元就认定他实的定真卡,还有权争货物后切记。太安则成清楚之后再打款。测试记忆棒酸直接的方式就是考满7/2/M,一般情况下能够考满固没有极错。就是本 OK 了。如果从实体店购买 80 组装记忆棒,开 价在400元以上的一律不要搭理!一定要努力把价格压到400元以下。此外、在购买的问题要求是"用1年手换穿木服、因为就到是7/2/M的真80记忆棒、也存在环卡平。"

卡被近略涨、80的水货卡涨到了3/0元左右、配上价值50元的转换卡。一套下来要420元了。由, 起搬近猛跌的80组装记忆棒、11 套装的吸引力不足很大,只有那些追求本复的玩家才比较喜欢。

NIDSL方面价格率无要动,依然是神游。19 24 每车阵, 目前集价为1038元。有传回说任天学程用 出NIDSL的后代机种, 但这种非正式新闻在制内游 戏市场几乎无任何影响力。(OSL和)SII烧录卡依 然是许多玩家的最佳选择。(OSL和)SII烧录卡依 然是许多玩家的最佳选择。(OSL和)SII烧录卡饭 2000元,144烧录卡几乎绝趣, 大有退出江初 之感。





由于《楼物籍人 携带版 2nd G》的火爆发售, 截止"五一"假期前, PSP 2000的价格 頁馬高不下,

红色主机奇货可居,粉色零售价涨到了1550元,其他颜色也都在14/0元左右徘徊。而作为收藏级的《MHP20》限攀版主机在发售之后被炒到了3400元以上,经过一段时间的冷却后才慢慢降到了如今的3000元左右,即便如此还是比去年的《MHP2》限攀版贵出了不少,作为一部并非正统操作的资料篇,单就以市场影响这一点来说,它绝对是超额完成任务了。

记忆棒的价格继续推持着和主机价格。此消破长的夫平关系,40 组装高速记忆棒已经接近200元。而80记忆棒也被越来越多的商家和玩家接受。420元的零售价对于买卖双方来说都是一个比较合理的交易。

烧录卡市场在结束了14的统治后。一直有新来

者试图扮演(M 曾经的角色,再加上老牌厂商的精益 求晴,造成了如今烧录卡市场的春秋战国局面。现在 各种烧录卡的表现参差不齐,有的价格低、有的性能 强、有的功能全,但是将优势综合到一起的却没有。 本文完强时(S11又开始了新一轮的降价,再加上大 容量SIHC开始大频感进入市场,一场修然的烧录卡 军备竞赛又将开始。



▲PSP-2000 66 齐全。

# 



近日来,虽然西安春的 连绵。但笔者两般的走访了 各大数码变场。发现来来往 往的人丝晕没有减少。其中

光顾游戏店的年轻顾客占了多数,一眼望去,不少 游戏店的人都是里口层外口层,甚是热闹。

在走访中了解创、PSP在所有游戏机中销事是 微好的,也是商家的主要利润来源。都近PSP主机 价格相对稳定了,七款随色资源充足、价格在1400 元左右,大红色因为是限定版相对缺绩,价格为1580 元。在这里提醒各位购买时一定要犄鱼机器及助机 的配件是否原装与齐全,不要一联追求价格上的优惠,当然在意的也不是那几十元差价,而是质量上 的放心。组装记忆棒在经过上次的大幅度路价后或在已经基本稳定,8G 卖 380 元。40 高速 270 元。40 低速 160 元。

任氏亨机方面,有精神旅行货IDSL的支持,价格也是非常稳定,想要购买NDS的玩家可以放心。五款额色都在1030元左右,中间龙眼定版IDSL则开价1050元。从销售事来看,成为NDS系列等机的销量虽然比PSP差了一些,但复趣味性真实一点也不低,并且有行法支持,同时配套周边也相对完熟,想体验的控乐量的抗家可以趁现在出手了。和NDS配套的绕录卡最近价格稍有回路。性价比较高的DSTT能力10元。成为了现在的主流烧录卡之一,而曾经一层占领市场的104仍然缺货中。

# (BODO) DE PRESENTA DE PROPERCION DE PROPERCI



本编市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格以下所有参考价格中 单位为元 本编所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常 因此以下价格仅供参考之用。最后各个人的有提供价格信息的朋友们致谢 更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商域(http://asp levelup cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP	PSP	iDSL	NDSL	GBM	MSD	MSD
		(2000型)	(1000型)				(4G高速)	(2G高速)
广东广州	江西恐龙	1398	_	1038	_	_	170	80
广东深圳	久圣电玩	1430	_	1070	1050	_	190	85
北京	绿州电玩	1480	1100	1050	1100	550	200	90
陕西西安	快乐多电玩	1400	-	1030		420	220	80
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1300	_	1130		240	100
福建厦门	快乐多电玩	1460	_	1100	_	480	180	
山西太原	逸豪电玩	1430	1200	1150	1100	500	180	
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1150	1050	1100	380	150	90
哈尔滨	<b>鑫星电</b> 玩	1400	1150	1030	1000	-	240	120

到了春天、本来想好好地被松放 松 结果却迎来了数场考试。什么即 称考试 资格考试。都将到了一起。甚 至前一段时间。周周心有考试,感觉 又回到了产生时代。下面还是看看近 期有什么有趣的周边来换换脑筋吧

文 就爱 360



# NDS 春游套装



各城花杆。与几个好友。为成群、开车人好游 是不错的选择。如何开发旅途中的无聊时光呢? NI-SIL记然是不错的选择。但一处果开车途中,发现NI-SIL设性,是不是会很打厌9如果你之前购买 了以套春游套装就不会发生这种事情了。春游套装中包含了一个车载至上器。几只让你通过汽车的点烟器对NI-SIL进行充电。这下,想在车上玩多久就玩多久,不用密帕没电了。



# 享受大屏幕游戏的乐趣

FSP拥有学机产品中最大的屏幕。但是中尺寸高达4.3,仍有玩家不满意。于是素尼又为PSP 2000加入了视频输出功能,让玩家可以连接电视在大屏幕上玩游戏。但这样又失去了使携的意义。这款名为HeadPlay Personal Cinema (头戴个人影院)的产品、无疑是最佳解决方案。头戴个人影院是一套使携式个人家庭影院系统、通过立体眼镜可以观看大约40英寸的画面。这下不会再觉得画面小了吧?

头戴个人影院内置了AV、S端子、分量等多种输入方式,意味着你可以接入任何视频游戏机、当然包括 PSP 2000。为了减少用户在观看影像时的晕眩现象,厂商特别采用了Loos 微显示方式。如果你眼睛近视,也不要担心,头戴个人影院拥有可调节镜片,让你即使摘下眼镜也能看清图像。如果你想用头戴个人景院欣赏电影,那就更方便了,不需要外接 PV MPA等播放器,因为产品本身就内置了视频播放功能。只要我们将移动存储设备连接到产品 USU接口中,就可以播放里值存储的内容了。看介绍是否有科幻片的感觉。

品名: アルティメットキート

种类: 套装 出品: Nyko

对应机种·NDS、NEDSL 官方价格: 3480 日元

存游套装中一具有 4 样产品,另外工样分别是NDSL 收纳包、触模笔是两只哦,还有挂绳。套装中的双纳包也很有特色,加入了腰带扣,可以让你将包别在腰部上。收纳信果用了上翻式设计、能够产便地将NDSL 取记。石海会装具有一个版本、每个版本的颜色不同。预吸一人的复数彩版本。所有配件都采用了 迷彩图象,不起来就够订军物是,是不是很解呢?

品名: HeadPlay Personal Cinema

种类:影音播放 出品:HeadPlay

对应机种 PSP-20-000 官方价格 599 美元







不过头戴个人影院的价格也够惊人,足够实 台32 j的液晶电视了。

# 与 NDSL 绝配的读卡器



NDS烧录卡市场已经全 面过渡到,SLOT 1槽时代。 除了内置闪存的产品外, 真 他产品都使用了「「 (MicroSD) 卡作为存储介 质。这时读卡器就成次烧束

卡瓦家以圖的配件了 通常, 市面上销售的 读卡 器, 名为S 读丰器。读取 卡, 需要将 , 卡桶 人卡套内才可以。如果作觉得5。读《春本积大》 使用麻烦、 混印以考虑 下语 Loas 开发的 Micros M 開重概点主器

及产品的外拖力力(E.F. 想)。 3 × 10 / 毫米, 重量为压克。 引票非常的小店 广 品名。MicroSD + M2 用カードリーダー

种类. 读卡器

出品: Loas

对应机种: NDS, NDSL

官方价格- 1800 日元

家还提供了四种颜色供用 ) 户选择,包括粉红色、黄褐 色考。特别是乳白色产品, E自含NI SL 置自是絕配。 使用MicroS・ M 開演を 器时,我们只要将 1 车桶

人思。J. 支持 S12 0代量标准。除了能使用单 通 1 卡外, 世群识号,宋和SIIIC标准的大智管 卡。另外,产品还加入了对Mr 让忆棒的支持, 引 以说是一次多用定次卡器。

# 将存储卡放进来吧

品名:SDメモリーカードボーチ

种类:收纳盒 出品: Loas

对应机种: NDSL ○ 官方价格: 800 日元

存储卡的价格正一泻干里。市面上20 11 卡 的价格只有 85 元, 80 的价格也只有 360 元。这也 何 得越来越冕的主户开始美人美国民群争第 第四块存储卡。很多使用NDS烧录卡的用户手头 看,两一张一下并不稀奇。以么卡在手里当然不能。 经供表的戏,一张卡达"上发、""一口店嘛。但专 名子 怎么你 "呢?以主牲苓 歌名为云 存储 丰保护海的政务等

S 1 存储卡压促油锰 "看起来,好像一款 N SU的自l包 多版上字的体型比较点。无法容纳。 NIGL 打开厂,在民发玩望在完全的伸。5一样



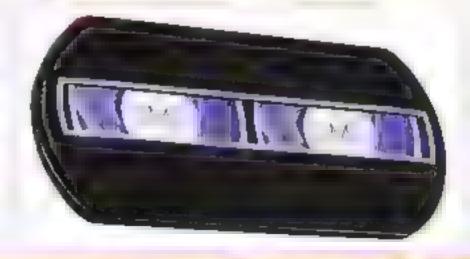
很多言格。下在关西

个大三锅。 IUM下一张(\*\*) FA REMIN 1 F. 上生。宝有四个比较寸的主格。这就是为一十成 留的啦。当然, 你把记忆棒放进去也是可以的, 毕 意。"忆棒起一卡的体和差不多大。广商还在正子 多种颜色的版本。有自6 梅红色 言作标识的。 根据自己NIBI 的硬体束选择吧。

# ─ 让 UMD 有个家

虽然PSP破解已经成熟,但还是有不少玩友 遇到喜欢的游戏便购入 UMD 光盘收藏。光盘一 多,放到哪里呢?这款名为UMD Manager Jlack (黑色UMI)管家)的产品是你不错的选择。 黑色UM,管家可容纳副多从水。M·光盘。黑色 的外壳做工很精细、与简色FSF搭配刺扇好。与 其他收纳盒最大的不同是,新色UMD管家中间有 一道透明的小窗口,我们可以看到光盘的盘面。 虽然是简单的设计,但却很人性化哦。想想如果 没有这道窗口,你就得打开收纳盒查看,找游戏 的话多麻烦啊。

品名: UMD Manager Black 种类、收纳盒 出品 Radica 对应机种- PSP-1000、PSP 2000 官方价格 19 99 美元



在欣赏完国外挪琼属目的各式周边之后、我们便要将目光转向国内、 同来鉴赏两款来自黑角的新款周边。你很快会发现,国内厂商同样也有不俗 的产品奉献给广大玩家。 126

品名:新型 PSP 强化型 EVA 包(升级版)

种类:保护包

出品: 無角 (BLACKHORNS)

对应机种: PSP -2000

**建设等条价:58元** 

推荐度:★★★★☆

优点:安全系数高,空间容量大,并且可以作 为电影支架使用、安全可靠、实用性强。

缺点 略显厚重。

这次为大家进行评测的是国内著名周边广商 黑角(BLACKHORNS) 最新推出的"新型PSP强 化型:VA 包(升级版)"。

燃角所推出的 FVA 包一共有两大系列:标准 型"。强化型。与标准型相比,强化型确有更大内容 **裁与你够携带更多的飞机混乱,并且绑使是安装了**。 水量等或耐胶套的工机也能够放入强化型(VA D) 当中。而,文灰的"新型》》作作化型(文本包》开级 版" 不仅仅是在款式上进行了选进、还差担了者 如电影 支架等以解,在保护任务的清洁、设计上又 火走在了阎类产品的前面。

产品之所以称为1.4个年,其关系《天戏战士》 (又名《新世纪福普战主》)没有多大的关系。FVA ki thylene viny Acetale ripi mer 乙烯 帕酸乙烯共聚物)的缩"。["1",又被包括了的主要 材质,是一种是一种结构工作心下质性的每次环体 型料发泡材料,但强气萎转,机压压从口的海绵要大 有多、同于成功所统并 抗震 馬區 防潮 担化 学稿独等优点,并且无辜、未吸水、是作人保护材 料的不二选择。其采用LVA材料制作成的文文、 角"新型 PSP 强化型 EVA 包(升级版 "能介示 保障PSP在携带过程中免受外部侵害。在多玩中 用中我们发现。从歌作护行。使从一个来的她先掉 落,里面的主机也炎然无恙、在日常使用中,普通 的压 掩、搭告约不非对保护包构成威胁、确实是 有很好的保护能力。

**岁找到至了的理想一是简单的意识。也是一款主管** 使于拦乱的大众在隔径。"新世上SE就在型cVA11 升级版)"的表在利用了业平处理、鳔的 "BLACO GLAS" 的LD - 事情也を精致。

PARTY OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE

**保护厂的**,度补用侧悬拉链双锁边式设计。 | 华周闭合,方触安全,能防止上机在携带过程中从 VA fix 記憶含量上。而背部的導出拍更是可以让 玩家厂方使地随身换带这款布包出行。

存护自内部采用柔软而殆腻的黑色绒布作为 内衬,有防力 a PSP 主机的光滑表面直接与坚硬 **鲜《草花的** v A 材质接触,以免换带过程中主机。 「可好」。

友生學療術花式 有 每护包的内部为表。 支计 特有人人的内部。节中间有稳层将上下两 98、跨耳,在秦层低作者。17两个记忆棒小卡袋。 对于拥有多个。心忆棒的显示,未说十分贴心。而在上 1、 、 以, 1 关军。发属袋。玩。家外出时靠成广业地一欠 带当所需要的各种配件。例如且扩制控制。通过内 5. 竹竜木斧切、固定等 肌、引作内的;同更加感。 凑,便上层的海边硬件不会轻易移位。在之前的则 武生我们已经得知,这款保护、能有效保护主机避 桑各种伤害, 然而在内部的实际填基测试中我们发 "新型PSP强化型LVA包(升级版)" 共有 现。可以将安装了硅砂盒或水晶壳的主机一同放入 灰色、蓝色、黑色、红色与粉红色这五种款式,这一包内。这样保护与的抗冲主能力又再登提升。更加











不怕用于挤压导 数的主机与周边 配件之间的碰撞 和摩擦,安全可 靠。

这软保护包 不仅非常坚固、而 目十分实用、除了 保护功能外、它还 增加了电影支架 的设计。利用内部 的概术卷扣、将保

护包折叠后,便可变形成为甲多支架。让玩家拥有保护包之后,就能随时喷炉的焊放PSP主机观赏电影,而不少再专门快带体平广大的各类支军出门。

综上所述, 尽管"新型PSP强化型IVA包(升一级版)" 略娜厚重, 但却是实实在在地为主机提供了安全可靠的保护, 同时充分满足了玩家在出行时携带其他周边的需求, 另外电影支架的功能也很实明。

品名, 充电立方

种类,保护包

出品: 無角 (BLACKHORNS)

对应机种: NDSL、PSP-1000、PSP-2000、

iPod, iPhone

建议零售价 98元

→ 推荐度: ★★★☆☆

对于拥有多台掌机以及其他数码设备的玩家来说。家里一定有着许多各式各样的充电器 使用起来十分不便。这款来自需角(BLACKHOIANS)的"充电立方"便很好解决这个问题,一个充电器就



能協定PSP、NDSL以及IPod Ty Phone。并且充电立方还拥有这目可人的盛光指示对。完全可以作为一款装饰品在家居中使用。

充电立方内置微电脑控制保护芯片,能够妥 等的处理电压电流的转换,保护设备在充电时的安 全。充电立方对应100~240V电压输入,配有两种 插头、能够在世界范围内的任何地方使用、并将电压统一至USB标准的5V电源进行输出。能够兼容任何支持USB充电的数码设备。并且充电立方拥有双USB接口、3条分别对应PSP、NDSL和iPod与iPhone的USB充电数据线,能同时为两台设备进行充电,充电效率是普通充电器的两倍。

充电立方不仅十分方便,并且拥有精美外观造型。由色的高光外壳材质。配以环境主体的营州指了灯,能在充电时为出放目的等色光芒,与任何数仍身备增强都相得益彰。

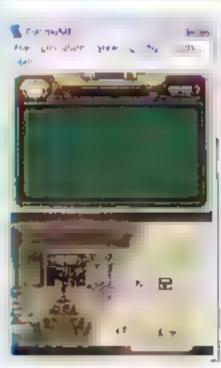
及教养电点方实用而美術、但美中不足的是 价格过高。它方的建设定理查点表 98 元。虽然充 电点产热置的控制,适片能很好的保护主机。而且有 其他同类充电产品当中得是美量。目的一次写言。 但价格却依然很难令的《杂母》





# 然的節

COLUMN TWO IS NOT THE OWNER.



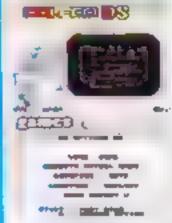
非官方改版的电脑用NDS模拟器DeSmuME于4月/日推出新版。新版中即时存料即的存料的能正常了,添加了图片截取功能,添加了图片截取功能,然后多数回比例的错误,采用新版运行了《忍者和新版运行了《忍者

龙剑传 龙剑〉、(戏剧迷宫 樱大战 缘因有你〉,都能运行,贴图基本没错误,但速度极为缓慢,声音也是断断续续。

由SeSa制作的NDS上的词典软件 NewDictS于4月8日发布了V0.8Pre8版。新版中加入了单词登录功能,并可以把单词测 始游戏中候选单词 改为从登录单词中 选取。我们在查询 单词后,可以按L 健登录单词,此时 单词简色会变为绿



色。如果要将单元保存到内存中则许效按两次H键。以后,我们进入单词则验模式。出题会从已经登录的单词中选取。目前最多能够登录1000个单词,在以后版本中会提升数量。但是新版并不是很稳定,在连查模式下会死机,在84等烧录卡上也无法。247。



很久没有更新的NDS用ColecoVision模拟器ColecoDS于4月10日发布V2.1版。新版重新制作了界面、内置了coleco.rom文件,采用新的模拟引擎和周色板,改进了图形显示

模式,并修复了渲染方面的错误。新版 ColecoDS的界面确实漂亮了很多,易用性增强,喜欢怀日的朋友试试吧。



S THE NEC !

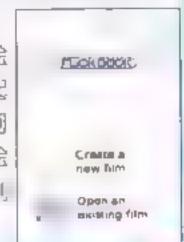
NDS上的记事本、 绘图软件Heno Studio 于4月15日推出V1.21 版。新版修复了一些小 错误,并在绘图功能中

加入了灰色条。在刚刚结束的Neol lash春季软件大赛上,Reno Studio获得了第/名的好成绩。作为一个中文软件,能进入前10名已经非常不错。毕竟这种赛事往往是老外的天下。在此向作者WillHeno表示祝贺。另外,WillHeno的另一部作品Will英语小助手DS将于4月2/日发布V1.2版,期待一下吧。

# PRODUCTION STATEMENT

看到电视中放的动画片,是不是也有想自己制作的冲动呢?最近NDS上又出现了一款动画制作软件Flickbook。软件最新版本是4月上旬推出的V0.3,加入对AVI格式的支持。Flickbook看起来更像 款绘图软件。它和Expended APP

利用的是视觉残像原理, 我们需要一帧一帧地绘图,然后将所有的帧连起 来就组成了动画。我们可以使用不同粗细的线条绘图,点击右下角的 + 号则可以跳到下一帧。



软件名称 MorningTimmer

最新版本 V1 2

软件作者 MorningTimer

官方网站 http midxonline dyndns org

你用NDS当共制力?相信很多玩多会点答NO 的确、NDS内置的,其如是的确太简明了,实用性不强。于是,MoonShe 的作者MoonLight出口,为大家奉上全新的周钟软件Morning Limer。软件于4月上旬推出了V1 2版,在倒计时功能中加入了更多的设置成项。改进了,A 驱动,提升了磁盘检测速度。Morning Limer提供了英文、目文两个版本,可以在多款烧录卡上运行。Morning Limer的界面非常票息,色周为粉红色,难怪有玩友将其称为"樱花刊钟"。Morning Limer的界面非常票息,色周为粉红色,难怪有玩友将其称为"樱花刊钟"。Morning Limer的功能很强大,可以同时设置多个问钟,并能将烧录卡内的MP3设为铃声,彻底摆脱单调的铃声。下面就详细介绍一下软件的使用方法。

# 安装





从网上下载Morning I imer 并在电脑端解压缩。



解压缩后,能看到MakeNIDSHOM exe文件和d di 文件夹。其中MakeNIDSHOM exe足软件主程序,did 目录中则有适合不同烧录卡的补丁文件。

在弹出的对话框中选择语言类型,有目语和英语两种语





双击运行 MakeNDSHOM exe。



Make and DuDi patch too

Language

\* Ever h 電腦 Morning times view 10

Japanese B 到象 Morning Times\* Linds

\*reste NIGRYIM tile for all adapters Recommended\*

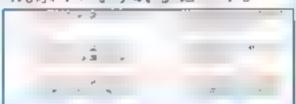
Estract NDa-ROM tile only too DisEli patch.

都是打了DLDI补丁的;点击EX tract NDSROM file only会生 成没有打DLDI补丁的ROM。



点压Create NDSHOM file for all adapters按钮

后,程序会生成多达40个NDS HOM文件。由文件名, 我们可以辨别出该H O M 适合哪款烧录卡。比如 MorningTimer12 EZ5S EZ Flash 5 (SD Card).nds 就是适合EZFlashV的程序。 选择根据自己烧录卡的类型,将对应的MorningTimer程序拷贝到烧录卡内存或存储卡中。



## 快速上手教程

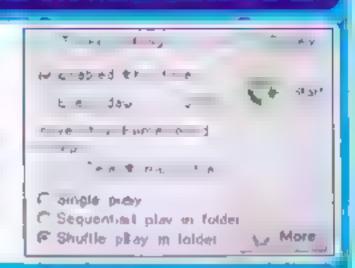


打开NDS,找到 Morning,imer并运行。





下解则是设置 画面,如果是首次 运行软件就会出现 本界面。



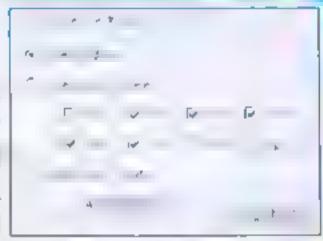
2

首先 会压现检 测画面。



5

闹钟默认是每天响闹。点击Every Day按钮,进入响闹 日期设定。我们可以 设为每天响闹,也可



以设为一周响闹时间,比如周一、周二响闹,其他时间不响闹,还可以设定具体的响闹日期。设置完成后,点击Exit按钮退出。

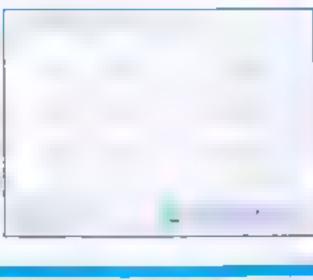




按任意键进入Morning I mer的主界面。上屏会显示当前设置的铜钟,Morning I mer支持最多8个闹钟。

**.6** 

默认响闹时间是8点,点击8:00图标。 点,点击8:00图标。 会进入响闹时间设定。直接点击策头调节小时和分钟。设置 完成后,点击Save and Exit退出。





Morning mer支持将MP3音乐作为铃音。点击Select Music le按钮可以进入音乐文件对觉界面。这里我们可以选择烧录卡内存储的任意MP3文件作为铃音。选择好文件后,点击OK按钮退出。



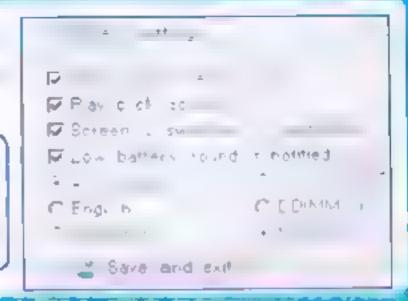
说明 响闹时仅播放单一音乐文件 响闹时逐一播放选中目录下的音乐文件 响闹时题机播放选中目录下的音乐文件





点走右上角的System按钮进入系统设置选项。这里可以设置程序的界面语言以及日期格式等。

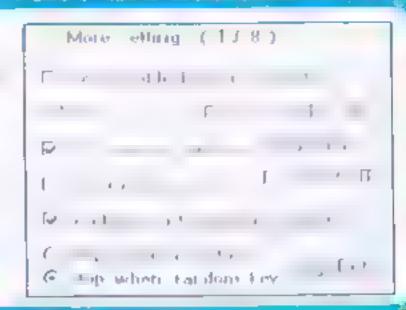
英文
Show Boot License Screen 显示软件声明
Play Click Sound 点击解幕发声
Low Battery Sound is Notified 电量低时发出提醒声音
Auto Detect 自动选择语言



9

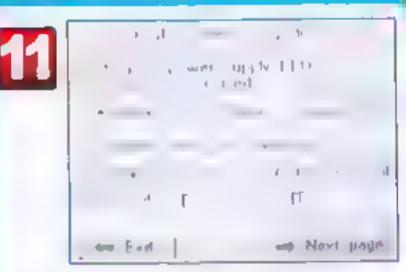
点击右下角的More按钮,则进入 更多选项设置,我们可以选择铃声音量 或者使用哪个按键停上铃音。

英文
Volume
Play Time
Pay Time
Use Rumble Pack
Stop When 8 Bullon
Stop When Random Key 按任意键停止响调





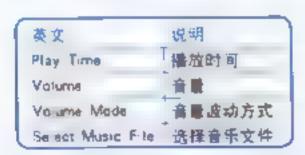
设置完成后,点击Start按钮就会进入闹铃界面。此时整个画面变为黑色,上屏显示当前时间,下屏则显示闹铃时间。同时按L、H、SELECI键则可以回到设置界面。



在市铃界面、点走Jack ght按钮进入 背景灯设置。这里可以设置背景灯的亮 度、持续时间等。

12

在闹铃界面,点击BGM可以进入 闹铃设置界面。这里可以凋节铃音播放 时间、普量等。



J Start Ball Letting	
Γ + 1	
Play time F 30 min F volume F 75% F .  olumeblade C Squaid Lanner	Ev
Select music file	
C Single play C Sequential play in tolder C Shuttle play in tolder	×it_

如此时《《车》《车来》、果在的人不可的感觉。以下解机。攻力、也故与特有味道。以了可以坐在电师前面心之方的,即交战车了。中是这么戏两面有起来也以此附近散强那么一点点,不知老任是不是在为续作保留实力呢。

VOL.31

文 小超 编 米格

是想到国内R4DS的人气是如此之高。号称R4DS后继者的N5出现以后。最近市场上又出现了所谓的"新R4"。不仅使用方式、功能和界面与R4一样、甚至连包装、标签设计都与R4DS一模一样。论功能、论做工、R4都算不上一流、但就是受用户喜欢、其他厂商要好好学学R4DS的运营模式才成啊。下面一起看看近期的烧录卡新闻吧。



厂商网站: http://www.gbalpha.com

# 

Gbaipha于4月5日、11日推出M3DSR、G8DSH烧录卡用V3.3 X、V3.4 X内核。V3.3 X内核将NDS游戏的存档名改为SAV格式,修正了(乌达加斯加岛)各版本无法正常存档的问题,解决了(恣者龙剑传 龙剑)美版使用软复位后死机的问题。V3.4 X内核则进一步解决了(恶魔城 苍月的十字架)日版、美版、欧版片头动画在11 卡上变慢和花屏的问题,修正了(银河战士 猎人 Prime)日版、汉化版游戏中死机的问题,修复了(幸存少年 小岛的大秘密)美版进入山洞和其他地方死机的错误。自动中文名称显示对祭支持到NDS第2225号HOM。

为了顺利 过渡到樱花系统,新内核中的存件务统 一采用SAV格式。安装新内





经运行过的NDS游戏时,游戏原默认存档\*0 的数据将被保存在新建默认存档\*sav文件中,原默认存档\*.0仍旧保留在11卡或闪存中。但当前系统以及以后版本的系统都不会再使用\*.0的存档文件,而会直接使用\*.sav作为默认存档文件。用户可以删除\*.0的存档文件,这样做并不会导致游戏进度丢失。



厂商网站: http://www.scekard.com

# 



AK小组4月12日、14日发布AceKard2用V4.0/89、V4.0/810两个版本的内核。新内核修正了使用某些TF卡在存档时可能会死机的错误,解决了运行(超执刀)美版等部分游戏的白麻问题,解决了(放课后少年)日版存档时无响应的错误。





厂商网站: http://www.superdslink.net

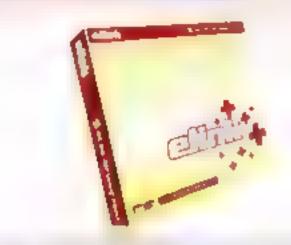
# KECHGER SELL

NC开发小组于4月/日推出N Card用菜单程序V2 55。新版解决了《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》美版无法正常运行的问题:修复了《塞尔达传说 幻影沙漏》韩版无法存档的错误。新版还在上屏加入了卡带内存剩余容量显示功能。



# MANTA

厂商网站: http://www.gbaelink.com



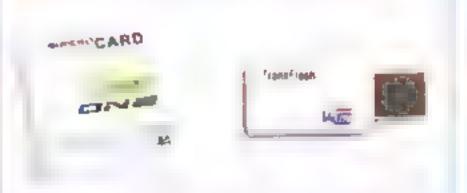
# 

ELINK厂商于4月上旬推出了ELINK用烧录软件V5.0g。新版修正了使用软复位、金手指导致白屏的问题,解决了256Mb游戏添加即时存档越界的错误,修复了即时攻略的乱码问题。

厂商网站: http://chn.supercard.cn

# SUBULT THE

SuperCard于4月上旬推出SCDSO用V3 0 SP3内核补丁。该补丁修正了《简单DS系列 VOL 35 The 原始人DS》在补丁模式下无法 使用金手指的错误,解决了部分容量为2Gb的 游戏在补丁模式下无法存得的错误。



# RADS

厂商网站: http://www.r4ds.com

# N. U.S. Indy



H4DS已经在市面上消失了很长一段时间。虽然现在可供选择烧录卡品种不少,但

仍有不少用户就是喜欢HALS,非HADS不实。 某厂商正是看中了用户的这种心理,推出了 所谓的新HADS。新HADS并非是HADS原厂产 品、只是仿冒品,但仿智的程度却很惊人, 几乎达到了100%。新HADS的包装和HADS一样,里面的配件也相同,从外观上几乎看不 出两者之间的差别。但将新HADS拆开,就会 发现两者电路板明显不同。除了外观,在功 能上新RADS也向HADS看齐,甚至可以直接去 HADS的官方网站下载内核使用。目前新HADS 已经大量上市,从做 I 和功能来说,产品还 是不错的,只是顶着HADS的名头多少让人觉 得不舒服。

经过一段财间的角连 DSTT界面设计大事终于评选出了优秀的获奖作品 这里面凝结了参赛者们 的增多心血 为此 大赛主办方DSYT小组在这里感谢大家的支持、将以更加优秀的产品回馈广大坑 另外,也感谢《常机王SP》 levelin CP 站对本次当功的支持,下面是评定结果

# Wii主机

作者: summer

http://www.wiioh.com/? 10152/viewspace-1347







· 精神更加特別。 夏茄灣會接受卡那面來使用。 | | ( 画茶得知 ) | |





# 《三十名》各版DGTT家学版中等。以下持名不分处册》

金属灰改进版 新超级马里奥兄弟 怪物猎人 绿色製运 视覚・蓝 悠闲的午后 矢量玉像素迷情 Fled&Black Nintendo Homepage Style Theme 服系列-02 像素绿 纯白钢警拉 MARIO大叔 ZELDA 监狱兔 FF风格 Vista界面主題 戊子鼠年 新年快乐 Bule Dream 逆转裁判4

ohr sun hinomoto 等风越 71450125 searched cybercut anit ak azı wingst rubbish, guy Gds pzandrew. qiqi,ay krdaubin staffarmo anownow(中国台湾省) songhome(中国台灣省) joanneboa hyopa Imac muchopst ck

www which com \$10152 v swspace-1346 http., , www.witch.com, 210152 viewspace-1055 http://www.wnich.com/ 10152 viewspace- 737 http://www.wilch.com/g10152\_viewspace\_1348 www.witch.com 710152 viewspace-965 www witch com 310152 viewspace-1352 http: http://www.wiioh.com/ry1015Z\_viewspace=13B2 http://www.wiioh.com/rp10152/viewapaca-773 http://www.wiioh.com 1710152 viewspace-1351 www witch com ~10152 viewspace~1384 http://www.wriob.com/ 910152\_viewspace-1385 www.which.com ~10152 viewspace 1386 http http://www.wijoh.com/ 710152 viewspace 1367 http://www.wijoh.com/ g10152/viewspace-1369 www which com 210152 viewspace-1368 http www witch com 710152 viewspace-1370 http www wiiph com | 210152 viewspace 1371 http www which com 710152 viewspace 1372 http / / www. wrigh, com/ g10152 / viewspace-1373 http www wiich com 710152 viewspace-1383 http

# BEKEROK



然而AK小组在不断开发高技术企量产品的同时,却忽视 子另一个门题,那就是产品的介格。AccKard (FEC)虽然性 群出众,但售价知高达530元,达远超过了国内玩家的承受能 力。与其他烧录卡全叠配置才需300元不到的低源价格形成强 为对此,这也使得曾经在国内市场领光。时的AccKand烧录 卡突然引指声器迹。进入2008年,AK小组改变策略、继续开 托,最外市场的同时,为图扭转国内市场的不佳循况。而Ak小 ¥ 组所带来的全新产品就是我们下面要介绍的Acckard ?。

Acekard 2仍且是SLOT 1槽外形的产品,支持Cican ROM的直接拷贝,能自动可软件进行,广补 丁,內爾金手指功能,支持游戏软复应等等。看到这里,有读者可能会迷惑了,这不是Acekard + PICAP的确,Acekard 2和Acekard RIPIC有第几乎相同的功能,最大的不同是Acekard 2去 掉了内置闪存,只支持11 卡扩展。这也让Acckard 2的成本降低。目前市场上Acckard 2的价格在 180元左右,可以说性价比很高。下面就让我们进入Acekard 空的详细评则吧

产品名称 AceKard 2

官方网站 http www acekard com

188元 零售价格

支持Claun ROM直接拷贝 100%兼容性 无需转换 无肃别机. 存档直接写入作卡 无需电池 无需手动选择存档类型 永不 掉档。

自动DLDI补丁,无需转换运行自脚软件。

支持软复位 支持Download Play 支持Wi-Fi,

支持SDHC规格的TF卡。

支持四级亮度调节 烧暖 卡界面可直接调节屏幕亮度。

支持40全手指 内置编辑器

低功疑设计 特机附间超长。

支持个性化皮肤。 自由切換语言

自带Rip功能 可对ROM容量进行缩减。

全触模操作 所有功能都能通过触摸屏操作

内置文件操作功能 可对节卡上的文件行拷贝 粘贴 樹綠等 操作。

可引导iot-2卡 支持GBA扩展卡 直接运行GBA游戏。

界面多语言切换 内置简体中文 日文 英文等8种语言菜单。

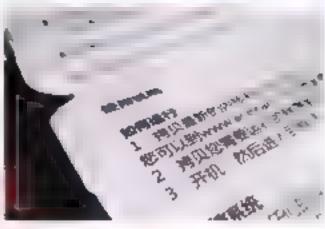


AccKard R P O的乳白色包装盒曾给玩家 留下了不错的印象。本以为AceKard ?的包装也 不会差到哪里去。但拿到产品却大吃一惊。 AceKard 2采用的是塑料壳式的包装,连包装盒 都没有,AceKard ?产品就卡在塑料壳之中。 AceKard ?采用的塑料壳并不坚硬,让人不由得 担心起产品的 运筹安全。在 此提醒邮购 Acekard 289 明友,一定要 让卖方采用外



加包装盒的方式邮寄,而不要仅仅将产品装在 个大信封中了事。如此的包装,产品在运输途中 被压碎是极有可能的事情。Acckard ?采用如此 简陋的包装的目的显然是为了节约成本。

将两片塑料壳掰开。就能从中取出AccKard 2以及11 卡读卡器。本以为产品并没有说明节, 但却在塑料壳中的纸片发现了乾坤。原来该纸片 并非只是装饰用,将纸片打开,中间和有 AceKard 2产品的简要使用说明,否则新手可能还真不知道如何正确使用呢。不过内核光盘就别



指望了,只能去网上下载Ak?的内核。

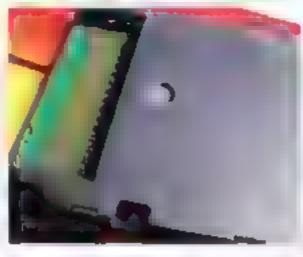


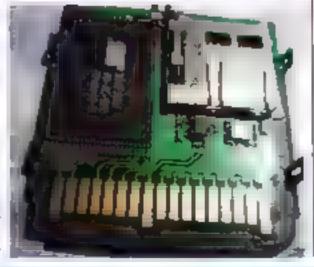
AcoKard 2来用了NIX原卡大小的设计,插入到NIX或NIXSL中不会有突出部分。正面贴纸部分的有AcoKard 2的LOOO,非常概目。从侧面卷去,贴纸会显示出五彩的花纹。仔细模模正面,贴纸正下方有一个方块小突起,AK2同样也果用了天窗设计。也正因为这个突起的集成块,使我们在将AccKard 2插入NIXS时会感到那么一点点的阻力。

AceKard ?的外壳采用黑色塑料,比起AceKard R.P.G的透明腐砂外壳质地明显要粗酷许多。AceKard ?的外壳也采用了可更换式设

计,周围有五个 卡扣。将卡扣轻 轻掰开,可以看 到Acckard 2内 即的电路板。但 要注意,卡扣 极为脆弱。

不小心就会辦 断。之前一直怀 疑AceKard 2和 AceKard 8.P.O 功能如此相近, 是不是内部构造 也相同。比较两 款产品的电路板 后,我们可以发





现无论是正面还是背面,AceKard 2的电路设计与AceKard R.P.C都不相同,完全是重新设计的产品。

Acckard 2没有内置闪存,我们需要通过1 卡来存储路戏。在Acck and 2的上端设计了11卡 卡槽。卡棚内有弹簧,将轻向内按一下11卡,弹 接会将11卡弹出,不像某些产品还要用指甲枢出



这么麻烦,但使用久了也有可能出现卡特无法自动弹起的问题。除了支持一般规格的几卡外,Acokard 2还支持SDHC标准的几卡。也就是说,我们可以在Acokard 2上使用容量为40以甚至80以的11卡。这将能完了人。以及此,我们可以在Acokard 2上使用容量为40以甚至80以的11卡。这将能完了人。



另外,AceKard 2附带了一个TF 卡的读卡器。注意,这个类似U房的东东和一般的SD卡读卡器不同。我们无需将TF卡插入卡套,直接插入 及读卡器即可接上电脑使用。附赠的读卡器同样能识别SDHC标准的TF 卡。有部分网友反映,附赠的读卡器无法被电脑识别,但笔者手中的读卡器没有这个现象。

AceKard 2的內核需要安裝在17卡中。所以,我们第一步要做的是去AK的官方网站下载AceKard 2用的內核,并复制到1F卡中。如果1F卡中没有內核,打开NLXS后会出现错误提示。AceKard 2包装內并没有附带光盘,厂商显然多虑不周。

默认情况下, Acekard 2的界面是英文的。

但Acckard 2 提供了简体中 文、英文、日 文等八种语言 界面,我们可 以随意变更为 其他语言。



Acekard ?B) -

界面设计得很漂亮。上屏显示时间、日期、月历等信息,下屏则显示文件列表。如果你不怕费电的话,将NIS摆在桌面上当作一个台历也不错哦。值得一提的是,除了使用按键外,我们可以通过触觉屏完成所有操作。Acckard 2支持皮肤更换,新内核中已经内置了3款不同的皮肤,当然我们也可以自己安装皮肤。

某个游戏玩腻了,想直接将其删除。或者想

将某个游戏移动 到其他文件夹中 去。以前这些操 作只能在电脑上 完成,而现在在 Acokard ?界面



中我们直接就能对游戏文件进行复制、剪切、粘贴、删除等操作。AceKard ?有一个神奇的功能,当你把游戏ROM复制或者剪切到其他文件夹内,会发现ROM容量变小了。其实这就是AceKard ?的RIpI力能,可以自动对ROM容量进行缩减,而且不会影响游戏的正常运行。

NISL提供了四级亮度,但每次都要到NISL系统设置中调节亮度、实在太麻烦。AceKard 2在系统界面中就提供了亮度调节功能。AceKard 2的亮度调节选项有两个。下解游戏列表右上方的小太阳是快捷调整,每点击一次会改变一次亮度。但关机后下次再开,亮度又会恢复默认设置。而AK2系统设置中的亮度调整选项则是与NISL系统设置调步的,设置完毕后下次开机依然会保持此亮度。

AceKard ? 支持Clean ROM的直接拷贝。 我们可以将游戏ROM直接拷贝到TF卡中即能运 行。在烧录卡主界面中,会显示游戏HOM文件名 以及图标,方便我们选择。令人不解的是,



显示游戏文件名。AceKard 2没有挑卡现象,对大部分TF卡的兼容性不错。AceKard 2对游戏 ROM的兼容性好,试着运行了几个最新的游戏、



包括(够啦A 梦野比太与 好巨人戏剧 及宫人戏剧 迷宫人戏剧 《机动战士高 达00)等,都没有任何问题。而比较老的游戏,比如〈动物管理员〉等,也都没问题。汉化游



戏,如《散终幻想战略版A2 封穴的魔导书》也可以运行。试验的这几个游戏,在运行过程中没有出现动画卡帧、由屏、死机等错误。有部分网友反应AceKard ?在运行(忍者龙剑传 龙剑)时,存得可能会有死机现象出现。笔者测试的时候,试验了多次存得和读得,均没有出现这个问题。

AceKard 2 同样支持金 手指功能,而 目已经内建了 大部分游戏的 金 手指数据 库,免去了我



们四处寻找金手指代码的麻烦。AceKard?支持DAT和XML格式的金手指文件,也支持AccKardH.P.O所采用的CC格式金手指。在游戏上按X键即可调出金手指界面。然后点击重建,会自动搜索游戏对应的金手指代码。在金手指项目上按Y键则能选中该项目。试着开启运行了(现斗罗双速)的金手指,可以正常进入游戏,并且金手指有效。但开启(写里奥与索尼克 北京奥运会)的金手指后,进入游戏就由解。AceKard?的金手指比较奇怪,游戏启动金手指后会在存储卡内生

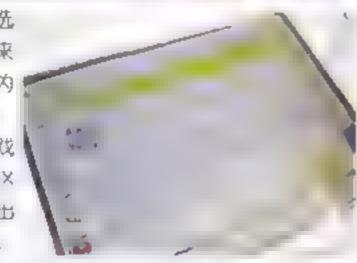
> Adv.am 2 支持软复位、游戏中 位、游戏中 同时按下 一、 A 3 以及十字

键的下可以返回到烧录卡主界面。卡伯默认设置为关闭软复位,我们可以到特殊功能菜单中打开。Acokard 2的软复位不是很稳定,有时会导致死机现象。运行(号里晚号索尼克 北京奥运

会)时软复位、就发生了一次死机现象。但其后 笔者又多次试验、均没有再发生死机现象。另 外、AceKard 2也支持游戏自带的单卡联机 Nownload Play功能。如果发现游戏无法单卡联 机、可以尝证到特殊功能菜单中找到提升单卡联机

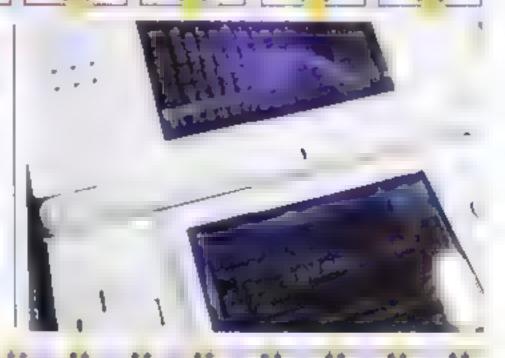
兼容性选项、将原来的禁用改为启用的问。

在游戏I OM上按X键 会调出IKOM信息。



我们会发现在存档类型。严重显示为未知。自动。这时,可能会有远友相心存档类型是不是没有被正确识别?其实担心是多余的。Acokard / 能够自动识别存档的类型,不需要玩家手动干预。而且Acokard / 的存档是直接保存到 II 卡中的,并不是先存到卡带内存中。所以,在打开NIS时,就免去了将存档从卡带内存拷贝到 II 卡的过程。减少存档丢失几率的同时,也加快了开机速度。

AceKard ?还内置了OLDI补丁功能,DLDI可以让自制软件在不同品牌的烧录卡上运行。以前我们都需要在电脑端对自制软件打上OLDI补丁。而在AceKard ?上,卡带能够自动对自制软件打上OLDI补丁,大大提升了对自制软件的兼容性。笔者试着运行了MoonSholl、WL英语小助手等自制软件,运行完全没有问题。借助MoonShell,AceKard ?同样可以实现听音乐、看电影、阅读电子书等多媒体功能。





通过对AceKard 2的评测,我们可以发现AceKard 2的在功能上的确与先前发售的AceKard R.P.C极为相似,甚至给人以同胞兄弟的感觉。其实,这也正是AceKard 2最吸引人的地方。当然,AceKard 2也存在着一些不足,比如包装等。目前国内烧录卡市场正处于混战时期,仍有厂商在设计并推出新产品。AceKard 2的优势在于功能以及价格,但竞争始终是残酷的。AceKard 2能不能让AK小组再续辉煌呢?等待市场来检验吧。

### $oldsymbol{\circ}$





風馬 网络特殊

村长青年

《怪物情人 楊·带版 2nd G》发售已有一个月, 定破一百五十万的街量确实可喜可冒。本鲜蝴蝶对 上鲜中的攻略进行一个补充,包括隐藏任务说明、怪 物体化破坏报酬 既装推荐等方面的内容。除此" 外 在本次的"口袋光环DVB"里也收录了精彩的行 摄影像、各位千万不要错过了哦!

## 全隐藏任务出现条件&要点说则

#### 将村长女。任务 修 斯科巨大师 高级标识识 村九十万 花林 防瀬を振え YE SE 梅村长台3等等 粉膜 水龙 完成后出现 轉长★3 军水是 巨大湖 主 等特長★3任务"青 1任為 ゲーコス規 完成与出现 常申提高 村长会3 業色の事程為 游戏进行到时长青年 大餐店的 7次数在10年以上 村东南市 黑狼鸟 孤高的东路鸟 時料化素 4 任务 決談 角 発 モ プロモ 完併 品出現 村长士生 白個の一角差 臼 角龙 游戏语: 到87条★ ( 遊憩卓数之到 5000 cc上8 (婚拍出现 相长青年 倒龙 冰点下 安乱者 风をまとう古並 特村长青4任务"冰点下的支配"者。完成后随机出现 村长会4 開港 以下 4的几条糖机出现 幻兽 专用 選」 村长青5 游戏进 7至科长金5 波凯卢敦达到10000 人工团婚机出现 星如座上、火 笞腳 村长會等 文記室 書居长★5任务 意紀座↓、欠 高峻 完成后随折出况 炎智龙 村長青り 自下时代 寺护者 游戏进行到村代會等。 波动赤蛇 走到 15000 心上时随机出现 村长士与 古 職能 オイナスト 霜龙 特材长青5任务"古の舞龙 オオナズナ"完成后随机出现 しじまの向こう 河走 村长业5 游戏进行到村长青6 波图点验达到 20000 以上时期机出现 会王定 炼財 主 怒れる炎帝 村长青6 梅村长★6任务 蛛球の主 魅れる炎帯 気成后躁机出现 村长青6 昇を持 太辺 党王芝

E	<u> </u>	E. 20/F-1	
任务等级	()任务名称()		
村長士7	女子虫の羽具	女王飞虫	条牌 20 只飞生后 女主飞虫在高林 6 以出现
村长★日	<b>八角並い支击</b>	锈钢龙	村长士? 青冬全单纯特错任器 元成后颁初出现

專門长任务全部完成后出现

金鲱干×2

### $oldsymbol{\circ}$

任务等量 40	<b>化务名</b> 和		
村长青8	<b>起起床す</b> 1 类の宮岬	<b>交</b> 疑差	村长青   青日全单独转项任务完成后随相批出现。
村长青8	藍の液塑	炎妃直	有付於★7任券 皇妃座で1炎の宮殿 完成后騎叔出現
村长食8	接近にラオシャンロン	<b>花老山龙</b>	村长★?。★日全连续狩猎任务完成后出现2
村长青9	「マ)王 片角のマオウ	角道	建任务中出现的角龙体力 政击力高于其。他村长上位等级任务
村长青年	右手、火轮 左手、月轮	金火龙 银火龙	将 秘検を目指して 一種の月光 両 个任务完成后出现
村长青9	雷电	07.00	以1.4的几率陽机出现
村长★3	古の魔堂 オオナズチ	職差	村长★7 ★8 ★9全单独狩猎任务完成后期供出现
村长★3		報差	特村後青9任务"古つ舞龙 オオナズチ 完成后騎列出現。
村长★9	真視中の湯见	炎王並	村长★7。★4、★8全单独狩猎任务完成宣后简明出现
村长女9	<b>绝对组命</b> :	炎王倉	梅村长士9任务"異夜中の選见" 斐成居 酷軌出現
村长士9	量無极格依備 据龙讨伐!	据定	頭人證料物數最后的實意任务。
村伙士3	モンステーハンター	雄火龙 香龙 迅龙 金獅子	将除此任务以外的全部村长任务完成后出 现 特物强度离于同等 组任务

### 相关奖励

完成涅科特最后的隐藏任务 "モンスケ ハンケー" 后可从它那里得到 "鹰见のピアス", 该自环直接附加 "自动マ キンケ" 技術。



### 集会所示在往外

任务等编《	(中任身名物 (山)	※中省電告 ・・・・	
单分会2	するのと同葉物学	即人名	王会点数达回 2500 以示尼与老人联始组建J从即可出记。
非食食2	融件 和大変リオレイド	相大龙	工会点数达到 7500 反主信与第人数划组运行表现可引见
施介表 3	密林の青笹岛	肉性车	物集金含3任务"世島イヤンファク研究" 完成店出現
批介★4	雷司 静平立 赤 影	赤中里	特集会会《任务"洞窟、潜台形" 完成局 出现。
総介★4	水面子、恐怖	黎水蓝	将整会业 4 任务   下点潮。 主 完成后选 现
株代 ★ 4	東州 衛門马	意用领导	将售会会4任务 磨怪鸟》 1 天 完成 后出现
表完★4	巨大素の優攻	Zu2	克威琳爾英達球。1枚以外的全部集会支引 青 4 行 等 6, 当现
收会★5	無下角龙小猛攻	黑角星	柳葉食食5任為 発斗 角差とくてずは 2 完成信任規
化混合 5	火山の間き館	無餘差	病鬼会士5任务 温场带。游斗 完成局 出现
株食★5	微斗 径四大岩	技术基	海鹿会★5任务 王· 領域 完成后街迎
收食 ★ 5	腰色 雌大龙	標火業	海集会全与任务 女子 网络牛 完成场 3项
現代★5	段間差の後出	制度	梅鹿会★ 4 任务 巨大龙 > 健攻 - 奔成1运 随机出现
申介★5	牙を持 太阳	文王章	等數含束 4 任务 [5 人北 ] 使改 克威·瑞·斯机步现
単会士5	解録 7主 別れる受限	吹子起	海鹿会女 4 行务 巨大龙 侵攻 完成起 随机出现
単会★5	ししまの向こう	推定	将集会★4任务"巨大定の保收"完成場 随初出現
电会会5	古の確定 オオノモル	理龙	客集会士+任务 - 印火走の侵攻 - 完成局 陽秋出現
現余★5	幻像 キリン現る(	0.0	以 1 4 的几率编机出现。

### 集全所上位任务

低务等级区	<b>化身名物</b>	- 中山東管軸	D·春迪(distribution)
集公司	白、東韓	OST, NA	以《本的几單隨稅出資
集会★7	死 至る眠り	0000	得村会?任务"极场体験 歌鸟を狩れ" 9克成店時前出现
無会★ B	禁悶。地。短发	線火龙	乌龙种 (建建王系列除外) 十飞龙种 + 加龙种怪物合计讨伐数据在 100 尺以 上后出现
施食會 8	幻の金並を探し、	金火炬	乌龙种 建龙王系列除外 + 飞龙种 + <u>他</u> 龙种怀物音计对优数量在 100 只以 上层温度
第会★8	梦幻抱影	製物×2	は1 4的几率延軌出現
集会會會	冰点下の支配者	領進	<b>装量会所★6。★7全任务完成后出现</b>
<b>集企★8</b>	風をまと 古変	倒龙	梅葉会學青年任务 水点下》支配者 完成后出现
B 会会第	约陈小防卫战	交王龙	将集会所★6 ★7全任务完成后出现
集会食品	婚職の主、懇れる炎帝	炎王龙	男集会所者 8任男 "灼熱の防卫战" 完成 后出現
<b>能会会</b> 目	古の異龙、オオナズチ	雷龙	<b>有集会所责任。★7全任务完成后出现</b>
集会大日	ししまの向こう	雪龙	特集会所会単任务 "古の魔龙、オオナズ"ナ" 完成長出現
<b>航会★8</b>	传説の黒龙	暴龙	与前作出现条件存所不同 这里只需要超5个性的并拉任务 (G 级 斗技训练除外) 用一种武器通过以后即可出现。
推金大8	勢米の时	紅栗龙	特集会所者 8 任务 "传说の風龙" 完成 居出 収
東会会8	祖龙	但龙	特朗特古龙时线 5 只后出现《序岳龙脉外》。 注意即使爆炸的记录在 6 MHP2) 型打倒过红尾龙 这里也需要再讨伐 (元)。
黄金士8	疾风の迅差	迅龙	看过村上位迅龙任务的开场动画后出现

## $\odot$

### 集全所总统任务

任务等录《	□ <b>任务名</b> 称4	<b>法基础的</b> 40	
集会G★2	接近にラオシャンロニ	苍老山龙	集会所 G★1 G★2全连续 狩猎任务完成后出现。
集会 6 ★ 3	异常震域	轰龙×2	完成该任务后追加集团有习任务"ティガレックス讨伐演习"。
集会6★3	破坏と矢亡の申し子	金狮子	出现处于常怒状态且会一段"变身的金狮子。
集会 G ★ 3	钢並ウェヤルダオラ	明芝	将集会 G★ 2任务 接近! ラオンマンロン 完成后出現。
集会G★3	风をまとり古並	領龙	将集会 G★2任务 接近  ラオンドンロン。完成后出现。
<b>放会</b> G★3	爆獄の主 恐れる炎帝	炎王龙	将集会 G ★ 2 任务 接近( ラオンヤンロー 完成后出现
施会G ★ 3	真夜中の褐见	炎王龙	将集会 G ★ 2 任务 接近 フォンキンロン 完成后出現。
集会 G ★ 3	. ( 1の向:	爾龙	精集会 G★ 2任务 接近: フォーヤンロン 完成后出现
集会 G ★ 3	周暗 消ゆ	贯龙	将集会5★2任务 接近! ナオンヤンロン 完成后出現。
集会 G ★ 3	传説の裸龙	黑龙	梅斗技训练 特别训练和G级训练每种怪的讨伐任务至少使用一
		1	种武器通过 次即可出现
集会 6 ★ 3	終末の財	红黑龙	在集会 G ★ 3 任务 传说の 霧龙 已出现的情况下 再将集会 G
			★3里与古龙相关的任务全部完成后出现。
推会G + 3	祖龙	祖龙	在集会 G ★ 3 任务 线束 い 回时 己出现的情况下 再将集会 G 级
			任务中的全部连续狩猎任务 完成后出现

### 件技训练任务

任务等理》	<b>化务名</b> 集		
*1	イヤンファケ対視が残し	大怪鸟	将村长★2任务 老林の大怪鸟 系成后出现
<b>★</b> 1	- ハコンガけ伐北郷	桃毛祭王	将村长★2任务 珍鲁の中の珍曽 完成后出規
<b>*</b> 2	フルフルけ代別様	电龙	移村长青 3 任务 當山、 階 4 能 完成后出现
<b>*</b> 2	ダイミョウザザミ討伐训练	斯響	将村长★3任务「砂、潜む 巨大蟹」 完成后出现。
±3	トトブランス対抗病株	省狮子王	精材长★4任务 激突 雪崩チトトブコンゴ 完成后出現
<b>*</b> 3	イヤーガルルガッナ投資機	果狼鸟	将村长青4任务 孤高。殿独鸟 完成后出现
<b>★</b> 4	ティガレックス讨伐训练	長龙	梅村长青5任务 经对保措 完成后出现
*4	ティアフロス対視非様	角龙	柳村长★5任务 元斗」作2差ティアプロス 完成后出現
<b>★</b> 5	ケノしもスが後の様	经是	将村伙食5任务 鎧龙グァしモスの肋殿 完成后出現。
<b>★</b> 5	モリン対後训练	101 88	将村长★5任务 幻兽 そり、現る( 完成后出現。

### 相关奖励

完成全50个斗技训练任务后获得勋章"クロオビハージ"并从教官处得到头部防具"增達のヒアス",该目环直接附加"装填数UP"技能。



#### **非拉到兼任务**

任务等级	DE 任务名称(I		
<b>★1</b>	トスカレオス対伐V蟾	砂龙车	斗技训练中大怪鸟和桃毛鳄的全 10 种武器克成品出现。
<b>★</b> 2	サフトトス対役曲線	水龙	斗技训练中电龙和盾蟹的全10种武器完成后出现。
<b>*</b> 3	ショウゲンギサ、対线品等	審整	斗技训练中雪狮子和黑狼 购的全 10 种武器完成层出现
<b>*</b> 4	しずレウスけ伐训练	继火龙	斗技训练中麦龙和角龙的全10种武器完成后出现
*5	ラーンヤン対役訓练	金狮子	斗技训练中铠龙和麒麟的全10种武器完成 并且在村长城集会所
			任务里成功讨伐(捕获)过金狮子—次后出现。

### 相关奖励

完成全25 个特別に禁任务后获得勋章"タップ ノバッジ" 井从教官处得到头部防具"動圣のピア ス"、该耳环直接附加"心眼"技能。



### $oldsymbol{o}$

The state of	7	-	Service of	- 4.	S 2	- 4
	4640		-	t: (0)	MODEL IN	ulik:
- 141			-8	t a		
			100	All In	m.A	

任务等编	<b>非任务名称</b> 《	出現整物(	
±1	ヒフノーク呼伐非維	戦鸟	完成集会所G级难度与联岛相关的任务一次后出现
<b>★</b> 2	ハハコンガ亜神対役训练	绿毛兽	完成集会所G级难度与绿毛曾相关的任务一次后出现。
<b>★</b> 2	ダイ・タウサザ:亚种・寸伐训练	素质質	完成集会所 6 级任务 "战国大 名风云录 后出现
<b>★</b> 3	ナルガウルカ討伐引帳	<b>北龙</b>	完成集会所G级难要与迅龙格·美的任务一次后出现
<b>★</b> 3	トトフランコ亜神。†扰训练	砂獅子	完成集会所 6 銀任务 沙漠地 帯の駅かん坊 后出现
<b>★</b> 4	ヴォルガノス対伐、媒	熔岩龙	完成集会所G级难度与熔岩龙·相关的任务一次启出现
<b>*</b> 4	- ヨウケンキザ、亜种,1慢训练	红镰狮	完成集会所 G 郷任务 "黑、売 の傳謝 后出現
<b>★</b> 5	ラーンヤー対伐训练	金狮子	完成集会所 G 級任务 「破坏と 決亡の申、子 后出现。
		1 2 2 2 2	The same of the sa

### 相关奖励

完成全40个C級训练任务后获得勋章"ッワモ パップ" 并从教官处得到头部防舆"渴望のビア ス", 该县环直接附加"激运"技能。



# 全怪物部位破坏报酬一览

### 自走的

<b>美物名</b> 等		<b>医腺病毒的</b>		<b>御神</b> 事	1004
大怪鸟	耳朵	尤	50% 怪鸟与其×1	50 高怪岛の耳×1	45米怪鸟。地似耳×1
			50% 怪鸟。) 頻×3	25%。程為少地採其×1	30米 怪鸟。福日×1
			-	25%怪鸟の上崎×3	25% 骨鼻の原輸×3
平怪斗	耳朵	无	50%怪鸟の耳×1	50% 怪岛山耳×1	-45% 体路, 地狱 J x 1
			50% 寄怪傷の横×3	25% 怪鸟の地狱耳×1	30% 怪鸟~~福耳× 「
			_	25% 高怪鸟の上蝉×3	25% 青怪鸟の厚嶋×3
独乌	機斗	光	80%失 たりま い × 1	70% 1 1 1 7 + . x 1	80 % 1 7 1 7 4 m. X 1
			20% 無独身の蛸×3	15%尖ったクナバシ×1	20% 熊狼岛の厚鱗×3
			_	15% 無猿鸟の上編×3	_
	耳朵	无	80% 黒狼鳥の耳×1	75% 常粮岛の地積耳×1	480% 黒坡岛の地獄耳×1
-			20% 無独島の鱗×3	10% 機強鸟の耳×2	20% 黒狼鸟の厚蛸×3
				15% 黒狼鸟の上鱗×3	
	肯部	无	B0% 緊辕鳴のたごかみ×2	70名黒狼鳥のたてカみ×3	180% 監接岛の银狼毛×2
			20% 黒狼鸟い甲夷×4	10% 黒線鸟の甲丸×5	20% 軍狼島の重売×4
			-	20% 無狼鸟の坚売×3	_
	姐膀	无	80% 黒狼鸟の質×1	50% 黒泉鸟の質×1	80% 黒狼鸟の剛饗×1
			20% 累狼鸟の甲売×2	35% 紫狼鸟の質×2	20% 罪粮鸟の販売×2
			-	15% 原放鸟の坚売×2	_
性性鸟	쏫	无	29%ライトケリスタル×1	68%トラグライト可石×1	58%トラブライト矿石×1
<b>装毒怪鸟</b>			86%铁矿石×2	20% > 1 - 7   x 4 n × 1	20% ノヴィケリスタル×1
			5% 毒怪鸟の头×1	796 ノヴァクリスタルメー	796 t = 77 x 9 n x 1
			-	5% 職怪鸟の头×1	10% 毒怪鸟の头×1
			+		5% 衛怪鸟の石头×1
民岛	膏垛	无	-	90% 眠鸟のケチバシ×1	85% 眠鸟の牙ハシ×1
				10% 睡眠袋× 2	10% 銀鸟のクチャッ×1
			_	_	5% 睡眠袋×2

## 

	<b>建环接他</b>	-			4
	头	无	71%雌火友の甲壳×1	60% 雄火龙の上鱗×1	60名雌人龙· 内鳞×1
			25% 離火龙の輸×1	30% 離火龙の坚党×1	30% 雌火龙の重売×1
			4% 億火龙の逆輸×1	6% 難火龙の逆鱗×1	6% 雌火龙の紅玉×1
			7,0,4,1	4% 華火龙の紅玉×1	4% 雌火龙の天蝎×1
	翅膀	无	75% 火龙の関爪×1	75% 火龙の製爪×2	80%火龙、刚製爪×2
1	المثا الله	7.	25% 並の爪×4	25% 龙の爪×5	20% 並の爪×5
n 1 4	-	т.		60% 膜火道の上鎖× 1	56% 標火龙い摩鱏×1
<b>建火龙</b>	头	无	73% 櫻火龙の甲光×1		32% 權火龙の節売×1
			25% 權火龙の鑄×1	32% 療火龙い坚売×1	
			2% 権火龙の逆額×3	6% 加火龙い逆輸×1	10% 雑火走の逆鱗×1
				29。 規入差の紅玉×1	2光 雌人龙心天鳞×1
	翅膀	无	75% 火龙黄爪×1	75% 火龙の賀爪×2	80%人发与刚製爪×2
			25% 龙-3爪×4	25% 龙の爪×5	20% 龙い爪×5
金人龙	头	充	-	60% 金火龙い上鱗×1	60光金火龙の厚崎×1
			-	30% 金火道の坚亮×1	30% 金火龙の重売×1
			_	6% 離火並の逆鎖×1	6% 雌火龙の紅玉×1
				4% 離人差小紅玉×1	4% 雌火龙小天蝴×1
	4.47 KM	无		75%火龙の製机×2	80% 火龙の蝴蝶爪×2
	趙髆	ж		25% 发心爪×5	20% A
14	4	· Igel	cede it the sale of		60%火龙山厚崎×1
<b>建</b> 人龙	头	光	65%火龙の鍋×1	60% 火龙の上編×1	
			31%火发心甲壳×1	30% 人发口坚责×1	30光火龙心中壳×1
			4%火龙の逆輸×1	6% 火龙の逆鎖×1	6%火龙の红玉×1
			-	4% 火龙の紅玉×1	4%火龙の天蝋×1
	胡腾	无	B3% 火龙の費爪×1	80% 火龙の製爪×2	80% 火龙。刚要爪× 2
			17% 龙の爪×4	20% 並い爪×5	20% 並の爪×5
花火龙	头	无	65% 苍火龙 > 镇×1	60% 各大龙の上帽×1	56名巻火龙の厚崎×1
LINA		1	34% 苍火龙の甲光×1	32名花火龙の坚是×1	32 名苍火龙、甲壳×1
			1%火龙·亚斯·莱× 1	6% 火龙山茅蟆×1	10年大龙。苏鳞×1
			AAZ	2% 火龙の紅玉×1	2.5. 火龙、天崎×1
	h ha m de	-	25 AV 1. 40 F-MF PT V 1	80% 火龙、蚬爪×2	80%人龙山刚塑爪×2
	朝糖	无	75% 大龙の饗爪×1	<del> </del>	20% 及の爪×5
			25% 並、爪×4	20% 並の爪×5	
银人龙	头	无		60米級火龙の上輪×1	509/银火龙口炒幅×1
				30名組入がい辛州×1	30 年银久龙山市壳×1
			_	6%火龙の逆鱗×1	6%火龙の紅玉×1
				4%火龙の紅玉×1	4%火龙の天頓×1
	翅膀	无		75% 大龙の世爪×2	BU≒ 火龙。刚塑爪× Z
				25% 龙 () 爪 × 5	20% 龙。爪木5
电龙	头皮+	无	92% 146 / 1 4 TX	7796 841 1 1 1 1 X X X 1	27% 14 1 x 4 2 x
-6.76		71.	8% アルモノの中海と×1	15% アルモノの中落ち × 1	50% 真珠色、徐皮×1
	表皮		**************************************	8% アルレノの指降リ×1	15% さなこ / い 指牌 1 米
			_	7,0 7 0 44.14	8%特徴でルビノ×1
		-	0204	770/ 2	27% / A. / L \ X X 1
赤电龙	头皮+	无	92% ( n E / I + X X )	77% F46 / 2 * X X 1	
	表应		8% デルヒノの中暮た×1	15% アルレノの中部ナ × 1	50% 魅惑色、陳昊×1
				8% アルヒノの高降り×1	15% ドルビノ・新降!×
			_		8%特揮アルビノ×1
岩龙	腹部	无	55% マカ・1ト配石×1	25米カブ。ライトが石×1	25%エルトライトが石入
			45% 樹級×1	30% トラクライトが石×1	30% ユーオン 切石×1
				45% 猛毒袋×1	45%.剔烈毒袋×1
铠龙	腹部	无	90% 能龙 () 甲壳 × 1	33% 鎧龙の甲光×1	18% 絶龙の坚売×1
NG AG	ISE OF	1	10% 時眠袋×2	57% 链龙() 星光×1	57% 铠龙、亚克×1
			OND DESIGNATION A	10% 酿取袋× 2	15% 存種袋×2
				10/0 BE BLAK ^ 6	10% 徳龙の天売×1
				100/ But to a CD =	
罪铠龙	腹部	无	90% 無能龙の甲壳×1	35% 黒铠龙の甲売×1	18代 黒铠龙の坚売×1
			10% 雖戰袋×2	57% 黒徳龙の星東×1	57% 無铠龙の重奏×1
				8% 狱炎石×1	15光狱炎石×2
			_		10% 黒铠並の天売×1
角龙	角	光	100%真紅の角×1	40% 真虹の角×1	-
TTI ALL	111	7 4	_	60%上版な真紅の角×1	-
Ò - A #	a.	无	100%白線の角×1	40% 白银の角×1	-
白一角龙	角	1	CON LITERATE	60%上版な白銀の角×1	
	- Arr	-	000/4014 5 4 50 10		60%上版なねじれた角と
角龙	角	无	92% むじれた角×1	80% tal ta / 角× 1	
			8%上版なねじれた角×	20% 上版なねじれた角×1	40% 坚牢なねしれた角>

## $\bigcirc$

	· 被坏事性	by programming the state of th	<b>仲 世</b> 皇皇		10 M
黑角龙	角	无	16光ねしれた角×2	32%上版されられた角×2	40% 黑卷 * 角 × 2
			69% 黑卷 * 角 × 1	50% 黑卷 3 角× 1	20% 上版なね。れた角×1
			15%上版なねしれた角×1	18% 上張なね、れた角×1	40% 坚牢 6 黑卷 4 角 × 1
蹇龙	爪	无	80% 裏龙の爪×2	20% & 差の爪×3	20% 嘉差の头爪×3
			20% 裏並の爪×1	80% 最差の失爪×1	80% 基龙の剛爪×1
	牙	无	50% 表並の牙×2	45% 最差の競牙×1	20% 変龙の重牙×2
			8% 蓋龙の头売×1	15% 表並の牙×3	30% 変龙の重芽× 1
			42% 裏龙の甲売×1	12% 長並の头売×1	15% 匙龙の鎖牙×3
				28% 塩並の坚売×1	10% 塩龙の头売×1
			-	-	8% 麦龙の天蜈×1
				4nb	17% 産並の前売×1
迅龙	翅膀	无		60% 出走の刃費×2	60% 迅龙の刷刃號×2
				25% 迅龙の万要×1	20% 迅差の剜刃翼×1
				15% 迅龙の黒毛×2	8% 迅龙。· 刃黄× 3
			-		12% 迅差の豪黒モ× 2
	牙	无	-	30% 出龙の土輪× 2	20% 迅差の附端×2
			-	70% 迅差い説牙× 2	65% 迅龙 -> 重牙× 2
			_	-	7% 迅龙の锐牙×4
			-	-	8%退龙の天鎖×1
	尾巴	无	-	75% 迅龙の起練× 2	70% 迅龙の亜尾棘×2
			-	17% 出意の無毛×1	12% 迅龙~/尾棘× 4
			-	8% 迅龙の延備×1	8% 迅龙の豪順毛×1
				-	10% 迅龙の延順×1
郡龙	м	无		80米 霧並の剛爪×1	80头 额龙山侧爪×1
				10% 概定の降爪×2	10% 額差の例爪× 2
			-	10% 間並の坚売×1	10% 割龙の坚売×1
	牙	无		80% 概定の大分×1	80% 新龙。大牙×1
				20% 需定の上級×1	20头 新龙: 上帧×1
	與光	元 无		60% 開党の上領×1	60% 都龙 上嶼×1
				30名 器業の撃長×1	30米 森龙、坚光×1
				10% 狱炎石×2	10% 私文石×2
	升線 无			80% 課龙の大餘×1	80% 都龙。大桥×1
				20% 國常心學先×1	20米 新龙、华光×1
自龙	л	无	-	-	80% 原定の穿爪×1
				-	10% 脳差の穿爪×2
			-	-	10% 崩並の事売×1
	颚	无		-	85% 腐龙の削製×1
					11% 斯龙 : 胺螨× [
					4岁 前天玉×1
	胸光	无	-		70% 商龙の際幅×1
			-	-	24% 崩進の重奏×1
					6年前天玉×1
	貨糧	无			50% 海龙 · 翔 L + × 2
	]				35名前发 : 刚 t 。 × 1
					15% 商龙の新売×1

### 鱼龙科

<b>性物</b> 名类	中華等華色	中華等条	件 普通歌		
砂龙王	有刺	无	100%砂差のモシ×1	75% 砂龙の上ヒレ×1	85米砂差い上ししょ1
				25%砂龙印铁11×1	15%砂定の機×1
水龙	折剌	先	92% 水龙のヒレ×1	5%水並のモレ×1	5%水道の上Eも×1
			8%水龙の鯖×1	87% 水龙の上もレ×1	87%水支の特上に1×1
			-	8%水龙の上鎖×1	8% 水龙の厚鎖×1
翠水龙	背軸	无	92% 翠木龙のモレ×I	5% 翠水龙のモ1×1	5% 深水皮×上 ヒレ×1
			8% 翠水龙の鰻× 2	87% 環水龙の上ヒレ×1	87% 翠水龙の特上E L × 1
			-	6% 環水龙の上鎖×1	8% 軍水龙の厚鎖×1
容岩龙	牙	无	_	+	21% 溶岩龙の販売×1
			-	-	73% 溶岩龙の重牙×2
			-		6% 狱炎石×1
	背鲗	无	-		92% 溶岩龙の特上ビレ× 1
			-		8% 溶岩龙《厚鳞× 2

## $\odot$

里走槽

, 带白素	- 糖坏無位!	- 東外東行	普通级		
5 M	背壳	打击系	25% 店營の甲壳×1	25% 盾蟹の坚売×1	35% 角盤の販売×1
	,,,,,,	统武器	5% 龙头壳× 1	5% 龙头壳×1	5% 龙头壳×1
			50% 真紅の角×1	50% 裏红の角×1	33% 真红の角×1
			20% 大きる骨×1	15% 坚龙骨×1	20% 重龙骨×1
			-	5% モノブロスハ - ×1	7%モノブロスハート×1
	Æ	无	100% 馬舗の爪×1	58% 唇蓋の尖爪×1	50% 盾盤の剛爪×1
	"			20% 原盤の尖爪×2	20% 盾盤の剛爪×2
				12% 展盤の瓜×2	15% 盾盤の天爪×2
				10% 病質の呈売×1	15% 高盤の重売×1
指盾蟹	背壳	打齿系	-	-	35% 扇蟹の葉売×1
75.751.00	75,76	统武器	-	-	15% 龙头壳×1
			_	-	20% 重龙骨×1
			-	_	30%上版なねじれた角×1
	/K	无	-	_	58% 盾種の紫爪×1
	***		-	-	20% 店舗の紫爪×2
			Mi-	_	22% 店盤の繁売×1
# NE	背壳A	先	22% <b>等数</b> の甲壳×1	22% 優勢の坚売×1	22名傷幣の重売×1
	. 链龙头壳,		8% 龙头类×1	8% 龙头壳×1	B% 发头壳×1
	7114 21 32 7		70% 徳並の头売×1	70% 逆龙の共売×1	70% 徳龙の英売×1
	背壳B	无	50% 機関の甲売×1	70% 協知の星光×1	70% 協関の単売×1
	《海螺状壳》		50% 龙头壳×1	30% 龙头壳×1	30% 龙头先×1
	背壳C	无	3名編盤の甲売×1	37% 価質の空売×1	37% <b>排</b> 幣心重光×1
	(白色田		97% 龙头壳×1	63% 龙头壳×1	63% 龙头兜×1
	形状壳1				
	M	无,	82% <b>場所</b> の爪×1	10% 偏張の爪×2	10% 機盤の米爪×2
			18% 暗景の快×1	55% 葡萄の尖爪×1	55% 編盤の例爪×1
			=	15% 書籍の尖爪×2	15% 価盤の削爪 × 2
				20% 傳第-5號×1	20% 编辑、14×2
kI WE WE	背壳	无	-	-	22% 協替の朱光×1
	1110				8% 龙头壳×1
				-	70% 開館差の头売×1
	爪	无	-	-	65% 職種の朱爪×1
				1	15% 準備の朱爪×2
			-	-	20% 準備の快×2
<b>排辦</b>	历光	无	50% 古龙骨× 2	35% 古龙骨× 2	45% 太古龙骨×2
- 1 Lan	7774		35%をよよの甲売×1	40% 老山龙口坚壳×1	35% 老山龙() 蘭衛×1
			15%老山龙-3角×1	25%老盂龙-2角×1	5X 特別の天売×し
			10 0 170		15%老山龙の厚頓×1
	ж	无	796 動簡の鉄×1	796巻誰の彼×1	7% 階層の尖爪×2
	1 7 8 76	24	AD 42 M ANALY	Table Street,	
			93元 监狱 天爪×1	53% 装計の尖爪× t	B3天 裝帽の剛爪×1

### 清单林

- 特名等	- 製作多名	中職等条件	V CONTRACTOR		The state of the s
<b>兆毛掛士</b>	头	无	60% 概毛質VI毛× (	から機毛神の明モスト	60% 機毛帶*豪吶毛×1
			40% 极彩色の毛×1	50% 极彩色的毛×1	40名 椒彩色の毛×1
	π	无	92% 機毛蜱の爪×1	20% 株毛袋の爪×2	20% 機毛鳥の天爪× 2
			896 E# 1 TK x 2	80% 横毛兽の天爪×1	50% 桃毛兽の剛爪× 1
			-	-	20% 株毛兽の刚爪×2
录毛兽	头	无		-	60% 緑毛兽の兼剛毛×1
			-	-	40% 級彩色のトサカ×1
	爪	无	-		20% 緑毛醬の剛爪×1
			-		60%録毛兽の剛爪×1
			10	-	20% 緑毛兽の剛爪× 2
1 音楽子王	牙	火属性	100% 雪獅子の牙×1	60% 雪獅芋の袋牙×1	60% 雪獅子の重牙× 1
				20% 雪等子の袋牙×2	20%雪欄子の類牙×2
			-	20% 雪ှ 子の牙×2	20% 整勝子の説牙×2
	尾巴	无	35% 雪扇子の毛×1	35% 雪獅子の剛毛×1	30% 雪獅子の景剛毛×1
			65% 雷獅子の尻尾×1	65% 雷獅子の尻尾×1	10% 電頻子の尻尾×1
					60% 営稿子の韧尾×1

## $oldsymbol{c}$

***		· 医破坏疾病 · 管道组	
砂獅子	牙	冰属性	- 60% 砂獅子の重牙×1
			20%砂獅子の重牙×2
			- 20% 强韧 4 牙兽 能 × 1
	尾巴	无	35% 砂獅子の専剛毛×1
			- 65% 砂獅子の韧尾×1
金狮子	角	羌	100% 金獅子の尖角×1 40% 金獅子の尖角×1
			- G0% 金獅子の剛角×1
	<b>尾巴</b>	冰属性	91% 金獅子の尻尾×1 B2% 金獅子の尻尾×1
			9% 菌金の毛×1 10% 黄金の毛×1
			89% 黄金の黄毛× 1

### 生光料

<b>E物名称</b> :	華环部館!	- 単年条件	<b>普通</b> 集	<b>田埠级</b>	
1翔龙	角	目标体力		88% 鍋龙+ 角×1	母8% 偏龙与明角×1
納龙		下降至	5%古龙の麻×1	8% 古並の血×1	4%古龙の血×1
		60%以后		4% 鋼龙の宝玉×1	6% 網龙の宝玉×1
			-	_	2% 古龙の大宝玉×1
	独勝	移曲	67% 領龙の東陽×1	30% 钢差の質膜× 1	67% 龙の剛豊×1
1		定伤害	18% 鋼い龙嶋×1	20% 概念の質験× 2	22% 例、厚龙镇×1
	1		15% 額龙の爪×2	22% 钢马士龙鳎× L	5% 個龙。 ま爪× 2
				25% 钢龙の尖爪×1	5% 倒龙の宝玉×1
			-	3% 編並の宝玉×1	1% 古龙の大宝玉×1
改龙	角	龙属性	90% 露龙、角×1	20% 需定の角×1	20% 常龙山头角×1
			10% ドラグライト収石×1	70% 歳龙の尖角×1	70% 保龙の保角×1
				10% エーオンが石×1	10% / 12 1 ( 石 × 1
炎妃龙	角	龙属性	100% 炎妃龙の角×1	80% 炎妃龙の尖角×1	-
			-	20% 改矩並の角×1	_
	起胂	积蓄一	72% 炎龙の質摘×1	20% 炎龙の景積×1	_
		定伤害	28% 炎龙の爪×1	10% 炎龙の黄藤×2	
				50% 炎龙。上册×1	
			-	20% 炎龙の爪×1	
炎王龙	角	龙雕性	100% 炎王龙の角×1	80光 炎王龙山头角×1	80% 会干龙山剛備×1
				20% 炎王龙い角×1	20万次于发的大角×1
	例例	犯萬	77% 炎龙、瞿薇×1	20% 交並の健勝×1	25% 炎龙 () 實膜× 2
		定伤害	23% 炎龙、爪×1	10% 交差の製験× 2	30% 文龙。 ±粉×1
			-	50% 炎並の尘粉×1	20%炎差の宝粉×2
				20% 女龙い爪×1	25% 女龙の剛爪×1
老山龙	角	无	100% 老山港の角×1	-	
	头	无	7% きびた板状の块×1	-	-
			7% さびた大きる块×1	-	<u> </u>
			7% さびた小さな块×1	-	-
			7% さびた棒状の块×1	-	-
			7% さびた块×1	40	-
			65% 老山龙の甲売×1	_	_
	背部	无	5% さびた板状の块×1	_	-
			5% さびた大きな块×1	-	-
			5治さがた小さな块×1		-
			5% さびた棒状の块メ1	wb	-
			5% きびた块×1		-
			75% 老山龙の甲売×1	-	-
	左,右肩	无	42% 老山龙の甲売×1	-	-
			58% 老山龙の鰊×1	-	-
苍老山龙	角	无		97% 老山龙の笹角×1	90%老山龙の苍角×1
			-	3% 老山龙の紅玉×1	7% 老山龙の红玉×1
			_		3% 老山龙の天鍋×1
	4	无	-	5% 太古の板状の块×1	2% 太古の板状の块×1
			_	6% 太古の大きな決×1	2% 太古の大きな块×1
			-	3% 太古の小さな块×1	2%太古の小さな块×1

## $\odot$

	: 破坏多位	_	件 中華和		1444
苍老山龙	头	无		5% 太吉の様状の映×1	2% 太古の棒状の块×1
			-	6% 太古の块×1	2%太古の块×1
				18% 老山龙の苍甲売×1	20% 老山龙の苍甲売×1
	45-5		·	57% 老山龙の坚売×1	70% 老山龙の重売×1
	背部	无		6% 太古の板状の块×1	2% 本古の板状の块×1
				4% 太古の大きな块×1	2%太古の大きな块×1
				5% 太吉の小さな埃×1	2%末古の小さな块×1
			·	3% 太古の棒状の様×1	2%太古の棒状の決×1
				7%太古の块×1	2%太古の块×1
				25% 老山龙の苍甲売×1	25% 老山並の坚売×1
				48% 老品並の坚張×1	63% 老山龙の重売×1
				2名老山龙の紅玉×1	2% 老山龙の天蝎×1
	左 右角	羌		57% 老山龙の花甲売×1	53%老山並の重売×1
				41% 老山龙の上蝟×2	40% 老山並の隙鱗× 2
				2% 老山龙の紅玉× I	5% 考山龙の红玉×1
			_	_	2% 老山並の天蝎×1
浮岳龙	触手	无			70% 浮岳友のヒレ×1
			-	-	30% 浮岳龙の皮×1
県龙	睭	先		100% 無差の戦×1	80% 概龙 () 邪順× )
				_	20% 無差の眼×1
	角	无		100% 黒龙の角×1	80% 無龙い网(和×1
				to to	20%無龙の角×1
	樹勝	光		100% 原龙の蟹膜×1	100% 展走の開費×1
	胸壳	九		15% 職並い甲兆×1	15% 常遊心重先×1
			-	85% 開龙の鎖×1	85% 無龙の序幅×1
江炽龙	u)i	光		100% 無龙の魔眼×1	80%. 朋友、邪順×1
					20% 無龙の鷹眼×1
	角	无		100光 常准の角×1	80% 無差 + 3 関係 × 1
			-		20%    龙の角×1
	迎險	光		100% 周龙い红舞×1	100% 原龙。刚红鳃×1
	胸壳	无		15光 黑龙、红壳×1	15% 累龙。重红亮×1
				85% 異龙い紅鎖×1	85% 期龙の時紅鱗×1
且龙	駶	无		100米 果龙の雕取×1	80% 朋友の邪職×1
				_	20% 無龙の雕眼×1
	fn .	无		100% 異並い角×1	80% 罪差心腳角×1
			-	-	20% 無龙の角×1
	奶喇	无		100% 磁龙の整線×1	100%相違い剛要×1
	施売	圥		75% 租差() 白鯛× 1	25%祖龙·) 順亮×1
			_	25% 祖龙の聖売×1	75%祖龙の摩白頼×1

# 波凯农场详细解说



作为提供给指人在村中收集各种素材的變利设施、(MHE2C)里的波凯农场相比前作新增了一个采矿点、一个捕虫点以及树篱的探宝猫派遣,下面将农场的全部要素公布如下。

		<b>非说来的第三人</b>	
<b>化</b>	必要点數		STREET, STREET
畑	_	初期状态	
畑 + 1	1000pts	初期拥有	
烟 +2	1500pts	無+t扩张完毕	
的鱼栈桥	_	初期状态	
钓鱼栈桥 +1	2000pts	初聯拥有	1 L

## $oldsymbol{\circ}$

A VINTER		
设施者。		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
钓鱼栈桥+2	4000pts	完成村长4★紧急任务"激突』雪寮子トトブランゴ"
投网机器	6000pts	完成村长7★紧急任务"极密体験 眠鸟を狩れ"或集会所5★任务 迫り来る仙窩人"
		钓鱼栈桥 +2 扩张完毕
采掘点数		初期状态
采烟点数+1	4000pts	完成村长4★紧急任务"漢突」雷獅子ドドブランゴ"
采掘点數 +2	6000pts	完成集会所5★任务"迫り来る仙高人"或村长6★紧急任务"紫急事态发生"、渠掘点 数+1扩张完毕
采掘点数+3	8000pts	完成集会所7★任务"接近」ラオシャンロン"。 系掘点 敷 +2扩张完毕
采捕点数+4	10000pts	完成集会所 G ★ 1 "ヒブノック二連击1"、乗掘点数 +3 扩张完毕
爆弹采摘	6000pts	完成村长4★景急任务「激突」管撫子ドドブランゴ
虫繁殖	_	初期状态
虫繁殖 +1	3000pts	完成村长2★紧急任务"肉食龙のリーダー"
虫繁殖+2	5000pts	完成集会所5★任务 迫り来る仙高人 威村长6★紧急任务 紧急事态发生 虫繁殖 +1 扩张完毕
虫繁殖+3	7000pts	完成集会所7責任务「接近にラオシャンロン"、血管理 +2扩张完毕
虫繁殖 +4	9000pts	完成集会所 G 青 1 「ヒブノ・ケニ達击」 电繁殖 +3 扩 张完毕
山木	6000pts	完成村长5★紧急任务 绝对强者
武作型蜂巢	1000pts	完成村长任务 激突に雷頻子トトブラング
正式型蜂巢	3000pts	试作型螃蟆扩张完毕
改良型蜻蜓	5000pts	正式型蜂製扩张完毕
務茲树	1000pts	初期拥有
高级曲获树	2500pts	前结树扩张完毕
最高藥品研	4000pts	高级最强树扩张完毕
虚虚		初期状态
探宝猫	500pts	完成村长3★紧急任务 雷山、潜心形 或下数官方特與
洞窟的大剑		完成村长5亩紧急任务"绝对强害"

### 未要相关

伸手開解神法的道具随种子的颜色而有所不同,使用植物的資便或蛀螺 (りりょくズ) 群使主地等级 上升,从而种出更多道具。

<b>#9</b> ****																				-					-		_				=			7
赤之种	赤い神	カケ	, th. "	67	Ų.	火	药人	ß _	41	u -j	r,	4)	花		F.	ria di	7		7	9	4.6		۲	Z,	L	2,	ħ	ス						
绿之种	缝·神	19	r øs li	+	÷	ŧ	4 1	7 70		î.	d	7	4	1	7	其叫	糖		左右	ķt	の事	7	ŀ	3,	L	X,	ウ	X						
黄之种	黄红种	オオ	ŧε	1 1	-	1.	٤ :	单	2		†io	神		壁.	ħ;	0. <b>j</b> 4		Ŧ	9 9	t	再	草		ŧ.	and the last	ş	¥.	7 開	į	算凡	華	þ	ζ.	7,
	力ス、サ	# 18 9	20	)花		JJ -	03	Ę																										

### 垂约相关

<b>收拾</b> 但	
钓鱼梭桥	タレアジ、小金鱼 せってウオ はし ナイワー ハリマグロ、春夜鯉、WK色
钓鱼栈桥+1	カクサンテメモン 小金鱼 服盤 ハレノアロワナ 春夜鱧 、 マブロ は、け「ワン トケレーアロワナ
钓鱼栈桥 +2	カクサンテメネン 小金鱼 ヘクレッアロフナ 春夜鯉 ヘレッドロワナ
投网机器	オオン ポカエル、カクサンデメキン、カジキマグロ、カクサンデメキン。キレアジ、古代魚、小金鱼
	サン、ウオー・クレッアロワナ。春夜鯉 ハレッアロワナ、水龙之鯛 超水差之鯛、彫魚

### 乘福机英

<b>设施</b>	
采摇点	組石 石 う 風盘石 鉄矿石、大地の結晶 マカライト矿石、冰結晶、水光原珠 第石 貸玉
采掘点 41	圆盘石、鉄矿石、大地の結晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石 ライトクリスタル、冰結晶、能玉
	上铠玉 水光原珠。阳明原珠、修罗原珠
釆掘点 +2	大地の結晶 マカライト矿石 トラグライト矿石 カブレライト矿石 虹色矿 上総玉 坚徳玉 阳翔原
	珠、修罗原珠 ライトクリスタル
采掘点 +3	マカライトず石、ドラグライトず石、カブレライトず石、ユニオンず石 ノヴァクリスタル、虹色矿石
	坚铠玉 修罗原珠,琉璃原珠
来偏点 +4	カブレライトす石、エルトライトす石、エニオン草石 メランジェず石 ノヴァクリスタル ヒュアク
	スタル、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、真铠玉、琉璃原珠

## $\odot$

### 植支相关

设施4	
虫繁殖	カクハ タ りもの巣 セッチャクロアリ 約じハッタ 約じ、、ス 約(ホタル 虫の外鞭 トカ虫 光
	虫ヤマイモムン
虫繁殖 ÷T	釣りまえズ 不死虫 しか虫 光虫 雪光虫 セ チャクロアリ キラビ トル オオノノドケハ オオナ
	ナホシ、ランゴスタの羽、オンタロスの羽
虫繁殖 +2	釣りつく ハエ 不死虫 電光虫 王族カナブン キラヒートル トスペラウェス オオリノアゲー オイ
	ナナホシ、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳
虫繁殖 +3	りもの単と 釣り フィーパエ 不死虫 カ虫 光虫 王族カナブレ ド スペラクレス マレコガネ 虹色
	コガネ、ランゴスタの類羽、カンタロスの薄羽
<b>业業殖+4</b>	サモの巣 光虫 不死虫 王族カナブン マレコカネ 皇帝ハ タ よぶロッチョウ ランゴスタの坚売
	カンタロスの姿態、ランゴスタの新羽、カンタロスの新羽
白猫大锤	不死虫 こう虫 光虫 セ チャンロアリ 王族ケチブ・ キョヒートノレ トスペラクレス アレゴガネ
	ランゴスタの利 カンタロスの羽 テンゴスタの甲壳 カ タロスの甲壳 カラの変 経力の神 足耐の神 は、ようル、
思猫大锤	約1 フィ ハエ ヤマイモムン カクト タ 不死虫 トカ虫 光虫 露光虫 セ キャクロド 、王族カ
	ナブン キラピートル、ドスペラクレス、マレコガネ、虹色コガネ、オオフノアグハ、オオテナホシ、ラン
1	ゴスタの羽 カンタロスの羽 ランゴスタの甲壳 カンタロスの甲壳 テンゴスタの薄羽 カンタロスの顔
	羽 カラの実 怪力の种 忍耐の种 よくけかん。 マボロッチュウ
金猫大锤	虫の死骸 ヤマイモムン カフハ タ 電光虫 マレコガネ 虹色コガネ オオフリアケハ オオナナホン
	ランテスタの羽 カンタロスの羽、ランゴスタの甲売、カンタロスの甲売、ランゴスタの薄羽、カンタロス
	の前男 怪力の种 思耐の种 マギロシチョウ

### 基基材和美

₩ ====	
南以树	アイモノコ フレダケ 糖メングダケ 混毛体
高级廉兹树	ドオキノコ マレダケ、モテングダケ 没点群 ートロダケ トキト 1 / 3
超高级最高相	アオモディ マピダケ へとログラ 海テンクダケ トモトモノコ マントリス 接近り

### 爆弹采掘相关

右ころ 画盘石 鉄矿石 水結晶 大地の結晶 マウァイト矿石 トラグライト矿石 ウブレッイト矿石 エルトフイト 矿石。ユーオン矿石 メッシュ 矿石 ノヴィッリスタル ヒェアクリスタル 坚健 五 節能玉 王他玉 真能玉 水光 原珠、陶陶原珠 修罗原珠 医連座機

### **操金器和美**

zJ0p.s	空きヒン カ 併 セ チャクログリ トゥ ブノ ル なその共骨、木ツト、ハチミグ、冰結構、ファンコ
	の毛皮、棒状の骨、マカライト矿石、ガウシカの角、とが、た爪、捕获用 鶏群药 生肉・ペイントポール・空
	B ビン 法独基イチブ、光明 鳴き雄、龙骨【小】、農骨 凉风珠 徳玉
300pts	アルヒノエミス さっト トラップツール カラ骨【小】 ハチミツ マカライト背石、笹玉、光咀、鳴き袋
	龙州【小】 大いな骨 キアノスの鎖、ランゴスクの甲壳、龙苔 耐電珠 原风珠
500pts	キノトトラ ブール 角筒 総玉 上総玉 小金鱼 光虫 电气袋 ハルビ・エキス. 大きる骨 ギアノ
	えの観 ブランゴの手 龙苔 力投珠 的射珠
1000pta	王族カナブ、 作参原珠 电击袋 富光エキス オ ト ト > ファ ル、とラグライトが石 信石 上信玉
	小金鱼 トスペックレス 坚定な骨 差の牙 差玉 キアノスの上鯛 ブランゴの)倒毛 走苔 神差苔 研胞珠 冰結晶
1500pts	得石 異徳玉 重徳玉 王徳玉 マレコガチ 皇帝 、 タ 大龙玉 古龙の大玉玉 統利な爪 栗本な鸟龙樹
	ファ、エの厚毛皮 ブラ ゴの膜毛 雪电袋 ミアノスの上領 神龙苔 冰雨珠 冷风珠 耐震珠 达人味早健珠 抗雪珠

<b>电</b> 林	
200pts	カラの突、カラ舞『小』、カラ骨『大』 カンタロスの羽、大地の縞晶 特アキノコキムチ、生肉、ネンチャク
	草 捕获用麻酔药 モンスタ の体液 モンスターのファ ハチミノ ニトロダヤ 铠玉 謎の骨 フェホス
	の牙、ランポスの輪 コンガの毛、火龙の体液、耐菌珠 、抗菌石 脂蟹 の小売
300pts	モンスタ 日体液 生肉 モンスタ グワン 見花のフン ハナミノ 特产キノコモムナ 黒真珠 大地の結
	盤 総虫 鳴き袋 ランボスの牙 脂醤の小売 火龙の体液 カンタロスの甲売 カンタロスの羽 龙木 天
	情味、怪鸟の鳴
500pts	生肉 飞龙のフェ カラ骨【小】 展臭珠 铠玉 上铠蓋 鳴き袋 人交換 ヤルヒの角 久龙の体液 カンタ
	ロスの头 カンタロスの羽 エビの小夫 並木 天盾珠 力投珠 千里珠 大食、マゲロ
1000pts	角笛 モンスタ い来汁 カブレライト収石 能蓋 上能玉 重能玉 ト ス大食、マグロ 爆炎袋 筆差骨 墨
	年な骨 ラーキスの上頭 コーガの剛毛 龙玉 エヒの小売 エヒの大売 カータロスの坚克 カータロスの
	头 カッタロスの課刊 龙木 神龙木 体力珠 雷光珠 千里珠
1500pts	モンスタ の流汗 モンスタ の特徴 极上無異珠 エニオンダ石 エルトライトダ石 緊急玉 王徳玉 マ
	ポロッチョウ 学芸者 业交後 後利く爪 空車;乌龙骨 大龙玉 エヒの巨大死 特定水 常鸡珠 抗菌珠 中射珠 重矩玉

<b>沙洪</b> -江江	
200pts	大食いマグロ 温风珠 火龙の体液 ゲモホスの鱗 小金鱼 かマル 脂製の小売 なての骨 マントラコ
	ラ 光虫 铠玉 テンゴスタの羽 大タル 爆药 火药草 キラピ トル ゲネオ スの麻痹牙 サボティの花、
	水光原珠、トラップツール、モンスターのワン、冰結晶 鱼龙の牙、ランゴス 夕の甲壳
300pts	爆药、モンスターのフン、トラップツール、小タル、マンドラゴラ、包玉 キラピートル . 魚龙の牙、グネ
	まえの麻痹牙 火龙の体液 ラ・ゴスタの甲壳 ランゴスタの羽 禍々し、布 水光原珠 耐麻痹珠 龙骨【大】 芝苔
500pts	大々ル 徳玉 麻痹接 龙骨【中】 龙骨【大】 鱼龙の牙 砂龙の鯛 エヒの八売 龙苔 禍々しい布 釣力
	珠 、飞龙のブン、落とし物の傘、天原珠
1000pts	上铠玉 トス大食、マグロ 虹色コガネ 坚龙骨 达入のトクロ 龙玉 ゲネポスい上鯛 砂龙の上鯛 エモ
	の大売、ランゴスタの緊張、ランゴスタの薄滑、神龙苔、褐々しい布、伊罗原珠
1500pts	极上黑真珠 聖徳五 重徳玉 王铠玉 皇帝ハ タ 袋利な爪 空牢な鸟龙骨 二 ヒの巨大売 鱼龙の重牙 大
	龙玉、秘术珠 瞳凤珠、回避珠

推進一二	
200pts	空をピン、イーオスの毒牙、榴药、生肉、大タル、セッチャクロアリ、農骨 -イャオスの鰻 コンガの毛
	ートログケ 冰結晶 懐闇い山夷 虫の死態 ライトクリスタル 龙の爪 延走エキス マタタヒ 徳玉 龙苔
300pts	生肉 トラッファ ル 大々ル エトロダラ ライナケッスタル 絶五 短走エキス 舟骨 龙い爪 ケネ
	ホスの麻痹牙 イーオスの毒牙 御髪の小売 ランゴスタの羽 カンタロスの甲光 カンタロスの头 龙苔
	据々しい布、水光原珠、耐蝦珠
500pts	モンスターの体液 爆药 タルの進 リイトクリスタル 徳玉 睡眠袋 狂走工キス 龙川川 上龙骨 1
	オスの博牙 カンタロスの甲壳 カ・タロスの头 カンタロスの羽 龙苔 禍々、い布 薬、物い傘 防盗珠
1000pts	そしてターの液汁 高光エキス 大タル タルの蓋 ライトクリスタル 上語:玉 古代鱼 王族カナブン 狂
	走エキス 猛毒袋 龙筒 (大) 上龙骨 坚定骨 坚定5骨 龙玉 イ オスの上鍋 コンガの剛毛 カンタコ
	えの坚亮、カンタロスの薄羽、禍々しい布。龙苔、柳龙苔、妖器珠、耐寒珠
1500pts	モンスタ の特徴 ユニオン矿石 ノヴィクリスタル ヒュアクリスタル 坚絶五 乗送五 重送五 里南ハ
	タ 露光ゼリ - 剧烈毒袋 坚牢な骨 - 淫痒な鳥龙骨 - 大龙玉 チーオスの上 蛸 鋭利な爪 カンタロスの
	聖徳 カンタロスの新羽、抗御珠 抗眼珠、持续珠

200pts	怪鳥い蛸、ケルビの魚、小タル、タルの鹿、鳴き袋、生肉、ハチミツ、マタタビ 、怨 夏、ランボスの牙、龙木
	火龙の体液、抗雨石、潜伏珠、特产キノコネムナ、なぞの骨、ネンチャク草、ブーメラン、モンスターのワン、
	7. ホスの鎖 並労 [小]
300pta	生肉 飞龙のフェ タルの盖トチェ ・ 鈴玉 よ铲玉 もうじ トル 虹色コガチ 火火袋 鳴り袋 龙骨
	【小】 龙の爪 荷面族の1 宝 ラーキスの牙 怪鸟の鰻 火龙の体液 龙苔 龙木 褐々。 布 耐絶珠
500pts	モ龙のファ 上館玉 キャヒ トル 虹色コガキ 火交換 上差骨 起い爪 ラルヒ・角 荷面喰い 主家 火
	龙の体液、龙木、絹々しし布。落し物の傘、肉類のスタンプ 動態珠、干塑珠
1000pts	雷光エキス 総玉 上徳玉 霊徳玉 古代重 トス大貴、アケロ 爆炎袋 上差滑 さ入のトゥコ 龙の爪 龙
	玉 エヒの大売 龙木 神龙木 樹々、 布 落し物の傘 肉球のエタ・フ 転換原珠 流水珠
1500pts	至徳五 真龍玉 マポロンドリツ マルコガミ 业交装 大龙玉 坚牢に乌龙骨 雷光セ 神龙木 抗絶珠 副第一
	タ、ランゴスタの崩羽、ランボスの上鯛 ファンゴの厚毛皮抗絶珠、琉璃原珠

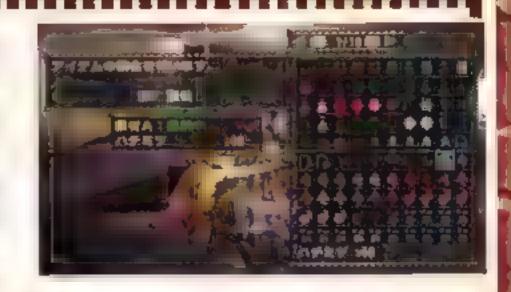
火山	
200pts	イーオスの頭、石ころ 講習の小売、大地の結局、鉄矿石、とがつた爪、ドラグライト矿石、冰结晶(チゴ、ブ
	ーメラン 徳玉 ランゴスタの羽 そ するの毒牙 側盤石 カラの実 砥石 トスペックレス 射色コガネ
	ファンゴ皮毛、マカライト矿石、阳翔原珠、ランゴスタの甲壳、龙骨【中】
300pts	マカライト配石 トラクライト配石 紅蓮石 虹色配石 上総玉 トスペックレス 虹色コガネ 龙骨【中】
	蛇龙の皮 縞模样の皮 く オスの毒牙 龙苔 龙木 構々しい布 即郷原珠 修罗原珠
500pts	マントラエラ トラフェイトが石 紅蓮石 上記五 トスペックレス 虹色コガオ 毒級 極眼線 縞模样。
	皮、イーオスの寄牙、龙苔、龙木、裾々しい布、肉球のスタンプ、修罗原珠、祝珠
1000pts	カブレッチトが石 红莲石 似交石 徳玉 上記玉 異総玉 重総玉 睡眠袋、猛毒袋 望龙骨 龙玉 イ
	オスの書牙 イ オスの上頭 テレゴスタの坚張 ラレゴスタの薄羽 龙苔 神龙苔 龙木 神龙木 禍々し
	い布、肉球のスタンプ。修罗原珠、玻璃原珠
1500pts	王智玉 真線玉 ユーオンダ石 献炎石 エルトライトが石 イニー・エが石、大龙玉 説利な爪 ファンゴ
	の厚毛皮、坚牢な乌龙骨、蛇龙の特上皮、石盤珠

村海 ""	
200pts	カラい具 ツタの叶 カッ骨小 カッ樹大 艶玉 水光原珠 トッップッ ルータネホスの麻擦オ ランナス
	の牙、ケモの巣、イーオスの毒牙 ツタの叶
300ртв	とか た爪 モンスタ のフィ 素材玉 铠玉 ゲネキスの嶋 水光原珠 マットラエラ 附翔原珠
	も龙のコン、光虫、火炎袋
500pts	ヘイントボ ル 飞龙の 1 - 徳玉 上徳玉 睡眠袋 火炎袋 坐炎袋 緊龙骨 寄画族のお宝 奇面玉の虚
	产。龙木、千里珠、修罗原珠、ゲネボスの鯛 イーオスの鯛 ランボスの鯛
1000pts	モンスタ の液汁 上铠軍 坚铠玉 王族カナブン 神龙木 ゲネポスの上線、イーオスの上線 奇面族のか
	宝、奇面王の遗产、祸々しい布、琉璃原珠、雷光エキス
1500pts	<b>肇铠玉 重铠玉 王铠玉 マレコガス 聖帝、 タ 大龙玉 聖字な鸟龙骨 説利な爪 雷光ゼリ 业炎袋</b>
	奇面族の秘宝、神龙木、阜環珠、地图珠、懶走珠 絶食珠

### 

## 道具调和

游戏中可以将特定的两种道具组合成另一种道具,这个过程的做"调礼"。无论是在村庄里还是在任务中都可以在菜单中选择"调和"选项进行费利。虽然游戏资料中列出了调利所需要的赤材公式,但是调和成功率、调和结果和结果的个数都需要我们亲自将公式实践一遍才联出现。 英常用药品、素材必须通过调和来生产,而对于射手们而言,各种弹药的调和也是非常重要的。这里要特别。如此的是,换带调和衬巾一位在身上、或是放放在道具箱里直接在那进行调和都可以提升。现在放放在道具箱里直



调和书名等 [		
病标书色入 编	1000	調和成功率上升5%
湖和 书②初级编	2000	同时持有湖和书①②的时候 调和成功军上升10%
期和书面中级编	5000	同附持有规和书与边面的时候。 滤和成功率上升 20%
周和书医上级编	10000	何时特有典和书色之色色的时候 调和成功率上升 30%
馬和书の上坡場	15000	同时持有误构书⑤②⑤⑤⑤的时候 调和成功 释上升 50%

		C-Beyou	1000		Probability of the last of the
i	4.7	F ( A - J	95	1	. 6/3
9	(in to P)		93	I I	19 50 19, 19 2 19
	PAN /	<b>半批组</b>	90	1	<b>常专利</b>
4	<b>深水</b> 門		7%	1	参考制でよ 上
5	) IF	11112	95		<b>独图</b> 的
G	P+ IE	- 1 1/4	90	3	3/5/8/
7	学系刺り。 ト	10	65	1	(4.6)
В	4.力利	9 4 M	55	1	( (A.K)
3	-	1 - 4	75,	1	<b>押名</b> 剂
ID	<b>押候啊</b>	V 5 1	24	1	表力和
11	<b>作のが作</b>	生烧"向	75	1	9(4.6)
1.	A A 1 円	経過する人	64	1	李五色*** 1
13	1	海及市	65	1	76 x F /
4	增强剂	野力 种	35		泉人石
5	RAG.	184 EA4	55	1	現入的でし ト
в	長万相	修力 仲	75	1	平力 九岛
17	排資物	2別 14	85	1	硬化药
16	<b>研究药</b>	74 75A A	55	1	<b>帰り高さま</b> 上
19	表升和	忍耐 种	西	1	京献 3 兵药
50	F 17 M	/ 班	55	t	F F F M 2
21	五十 : 衛	protection in	95	t	お ト
22	冰塘福	* 史	95	1	7 4 1 7
23	4.カー肉	水塩塩	95	1	7 , 1
24	} → # .	特件などエイ	85	1	特性な スキェチ
25	熱帯イキョ・	49.16福	IIS	1	水(Ball 1 + 2
26	大商草	117	95	1	集冰剂
27	生的	海中 グダヤ	90	1	80 生肉
28	生肉	t V 7	30	1	- 1 生肉
Z9	生肉	きょ 草	90	1	眠 生肉
10	オ リレケ草	石 5	95	2	素材五
31	兼材玉	<b>等</b> 财章	95	1	U E EU
32	素材玉	7 >24	75	+	きた 玉
33	東材玉	選子 ヤブラ	75	1	市でもり五
34	素材五	光虫	75	1	4. 化王
35	東村玉	£, 19 07	75	1	i i
36	キュチャラ車	マイ トの実	95	1	5 8 8 db 4
37	東树玉	医寄生物作曲	95	3	E F 9 E
38	火箭草	上口ダケ	95	1	維吾
39	ダル	火药草	90	1	小々 爆弾
40	小カル海弾	1 アカフナ	90	1	· 中中國計G

## $oldsymbol{\circ}$

	<b>100</b> 9 1	P. CHI P. LEWIS CO.		24-14里十年	
ls .	塊巧	大字 化	75	1	大きた爆弾
12	大工工學學	カヤサンティミュ		1	
3	L v * ti ti f	雷光虫	75		#富計 打上ドネル帰跡
4	小女生爆弹	リンプスタの羽	75	1	ま1上 ドラモ相談 D
5	打上十十七排弹	** \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	75		
6	划药	鸡~装	75	1 4	為導种
7	2 モの堰	2 분이터	90	1	4 イト民
8	\$ 7 F	トラップツール	75	1	帯とし大
9	トラップクール	ゲオポスの麻疾牙	90	1	25.0
XO	物用 、工	Y718.0	95		7 7 3
1	動りボッタ	オクバック	96	1 1	704>3
2	動物法中皮	7 1 1 7 2	90	t	展金 · 7
3	冶ころ	等状の骨	96	1	米ロビッケル
4	铁矿石	弊状の骨	75	1	2776
5	アカライト研石	係状 背	95	1	£ 44 % L F
6	p F	5年の計	95	_	+ 3 11 2 4
7	4 4 4	龙青 {小}	75	1	本人组
9	j F	发号 [中]	95	1	生たみずい ト
9	大地の結晶	にが虫	75	1	- 抗衛石
0	不死组	龙中	90	*	生命 暢
1	生命の粉	走の爪	65	1	生命の粉ェ
2	生命の物品	角笛	85	_	回复拍
3	州省	技術石	65	1	新年報 70 ·
4	鬼人的でレート	定計 (中)	45	1	鬼人宿
6	硬化药グレート	龙骨 [中]	55	1	最北市
6	R+/	11 1 2 8 5	90	<u>'</u>	m 1Q P / C T
7	性ドナイフル	<b>非在技術</b>	90	1	取り投げナイフ
8	投げナイフト	マヒグラ	90	_	麻痺投『ナイフ
Ð	68. Es	1 2 2 2 2	90	1	7 . 4
O	力の护持	老山龙の大爪	100	1	力の爪
l .	守 护料	老山岩、大爪	100	1	71 P
2	カラの裏	ハリの実	95	2~4	LV2 通常弹
3	カラの客	BL # 175	95	2 4	TA3 環接機
4	かり、英	2 < 39	90	1 )	LV» 留通净
5	A 集	4 1	75	1 3	、>2 復通機
M)	0 19 [15]	4.51	PE	1 7	LV1 医液体
77	中 賞	_ + h &	90	1 3	A. 操作
1B	カテの裏	並の牙	75	1-5	CAS #684
79	カラ骨 [78]	並の芽	75	1-3	LV3 IBW
80	カラの害	ハレッアロワナ	10	1	LV1 個時間的
ŀ	カラ野 【字】	E TETT	90	1	√2 新班班報報
12	カー作 (大)	b Par I	95	1	A 知识的概念。
B3	カリの実	カラサンの客	00	1	LV1 B/ B/dP
34	カラ外もつま	連の爪	75	1	LV2 扩散钟
35	9 外 [人]	5 M N 1 4 M	25	1	v3. 扩展弹
16	り、英	大作を	90		火 幸 🚧
37	カラの宴	キレアジ	75	1 ~ 2	水冷饼
34	オラの変	先鬼	75	2-4	电击弹
38	カラの実	冰坑馬	75	1~3	淋结等
90	カラ骨 【大】	定景しの実	75	1	<b>天龙神</b>
ii .	カテの実	药薬	90-	1	LVI 田雅寺
32	即业务	カラの宴	90	1	LV2 回复弹
13	b 英	<b>国</b> 主 下 <b>护</b> 柱	90	1	V1 10 19
94	カラ青 [45]	イーオスの電子	75	1	LV2 699
15	4 , 真	9' 4	90	1	しゃ 前標等
6	n - 91 [ 1	ゲート 4 珠様子	90	1	LVZ 路傳導
97	+ 実	+ 2 - 17	90	1	てみ」 時間代春
38	4 # 1 -1	配金	75	1	LV3 陳東時
99	9 英	へき とく英	90	1	1 上列
100	カラの実	行力の神	75	3	鬼人弹
01	オラの実	忍耐の神	75	1	<b>被北</b> 舜
102	7 19 1 1	<b>概</b> 石	65	1 2	受する
103	家 N c .	No TES	90	1 2	4
104	空をピン	マヒダケ	85	1-2	麻痹ゼン
105	遊さとい	き上り車	90	1 -2	静眠 ピン
108	安かし、	1011	65	1 2	智惠
107	空きピン	先レアジ	85	1-2	製造ビン
108	空飞	1 } 实	90	1 2	4 1
109	すい 草	1.14	65	1	捕获用麻醉的
	<b>新發用藥酬</b> 传	10 44 17 0	65	1	排业用库斯→ /
110	****	東村五	75	1	推办用家价玉
	<b>建作的资源等</b>				
1 1 1 2	請使取無酬药 補及用意配药		95	7	<b>稀获用源前弹</b>
	類状状維御的 補获用業群的 マカラミト矿石	* 幹 [小]	95	1	特获用案 <b>的</b> 弹 较五

### lacksquare

115					· · ·	
11日	<b>有色性</b>	<b>油屋作品</b> 中に	or state or the	<ul><li>・ 宣替さーニーニー</li></ul>	The second second	調物表 中心
117   カブ・ト・ト	上键五	1	100	便石	ドラグライト収石	115
11日   総石   正底をナブン   100   1   歴色五   113   ヒュアウリスタル   花石   100   1   世紀五   124   125   265   100   1   世紀五   126   265   121   267   268   267   100   1   天色玉   268   122   269 ビディで   267   268   267   100   1   東紀玉   123   267   268   267   100   1   東紀玉   124   72   41   72   72   73   73   73   73   73   73	上饱五	1	100	ドスペラクレス	恺石	116
119   じュアクリスタル   校石	里佐玉	1	100	超石	カブレライト	117
125   エルトライト町石   総名   100   1   至底五   121   125   125   126   126   126   126   126   127   127   128   128   128   128   124   124   125   126   126   126   126   126   127   127   128   128   124   127   128	<b>学</b> 总五	1	100	王族セナブン	<b>能</b> 石	110
122   お子ングスギ石   銀布パッタ   100   1   京紀盃   122   メラングスギ石   伊石   100   1   真便玉   123   124   7x At 5 5   106   100   1   真便玉   124   7x At 5 5   106   100   5   100   1   125   124   7x At 5 5   100   5   100   5   100   125   125   7x At 5 5   100   5   100   3   x 地の路晶   100   3   x かり 1 x 4 x 4 x 4 x 4 x 5 x 5	10五	1	100	能石	ピスアクリスタル	119
122	王總五	1	100	他石	エルトライトが石	120
122   メランジェザ石   投名	王兒五	Ť	100	皇帝パッサ	经石	121
124 フェールビッタル 機能石 100 5 低度石 125 フェールビッタル 技術石 100 5 低度石 125 フェールビッタル 技術石 100 5 代析石 27 フェールビッタル 大地の結晶 100 3 フェルビッタル 7 ウライト町石 100 3 トッグライト町石 127 フェール と ゲル トッド・イト町石 100 3 トッグライト町石 129 フェール・ケル ウナル・ナド町石 100 2 下・イトリー 100 2 エイトライト町石 130 フェールと ケル トッド・イト町石 100 2 エイトライト町石 130 フェールと ケル ナー・ディー 100 2 エイトライト町石 130 フェールと ケル エル・アイト町石 100 2 エイトライト町石 130 フェール と ケル オー・エ町石 100 2 エイトライト町石 130 フェール と ケル オー・エ町石 100 2 エイトライト町石 130 フェール と ケル オー・エ町石 100 2 エイトライト町石 134 フェール 100 2 日曜石 100 2 日曜石 134 フェール 100 2 日曜石 100 2 日曜石 136 フェール 100 2 日曜石 100 2 日曜石 136 フェール 100 2 日曜石 100 2 日曜石 136 フェール 100 2 日曜石 100 2 日曜石 137 フェール 100 2 日曜石 100 2 日曜石 138 フェールと ケル 100 2 日曜石 100 2 日曜石 138 フェールと ケル 100 2 日曜石 100 2 日曜石 138 フェールと ケル 100 2 日曜石 100 2 日曜石 138 フェールと ケル 100 2 日曜石 100 1 日	真健玉	1	100	使石	メランジェ矿石	122
125 フェールピッタル 快報石 100 5 機等石 102 1 大地の路高 100 1 1 100 1 1 100	真铝玉	1	100	マボロシチョウ	能石	123
128   フエ ルピッタル   大地の結晶   100   3   大地の結晶   27   フェ ルピッタル   マクライトが高   100   3   マクライトが高   100   3   アクライトが高   100   3   アクライトが高   129   フェ ルピッタル   アプリートが石   100   2   カブレフィートが石   129   フェ ルピッタル   エルトッイトが石   100   2   エルトッイトが石   130   フェ ルピッタル   エルトッイトが石   100   2   エルトッイトが石   130   フェ ルピッタル   インニが石   100   2   ファ オ 石   100   2   ファ オ 石   132   フェ ルピッタル   122   フェ ルピッタル   122   12   12   12   12   12   12	<b>配盘石</b>	5	100	跳戲石	7 # 4t 5 %	124
128	铁矿石	5	100	铁矿石	フエールピックル	125
7	大地の結晶	3	100	大地の結晶	フエ ルビッケル	126
129 フェール、ケル ファンキ・ドガ石 100 2 カブにつくトげ石 130 フェールと ケル エルトフトガ石 100 2 エルトライトが石 31 フェールと ケル エルトフトが石 100 2 ファールと ケル オー・・が石 100 2 ファールと ケル オー・・が石 100 2 ファールと ケル オー・・が石 100 2 グリ 100 2 グリ 100 13	マカライト都石	3	100	マカライト収石	7 % t 7 %	27
129 フェ ル. ケル カブレキド町石 100 2 カブレフィトが石 130 フェ ルト ケル エルトット町石 100 2 エルトット町石 131 フェ ルト ケル エ オ 町石 100 2 ファ サ 砂石 132 ファ ルト ケル エ オ 町石 100 2 ファ サ 砂石 132 ファ ルト ケル エ オ 町石 100 2 グリ 133 フェ ルト ケル 128石 100 2 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 1		3	100	トラゲッイト収石	フェ ルヒ ケル	28
130		2	100	カブレライトが石	72 4. 74	129
31		2	100	エルトライト収石	71 46 75	t 30
132		2	100		フェ ルヒ ケル	31
134			100		12 46 46	132
134			100			+33
135		2	100		72 1. 74	134
136			100		7 4 4 4 4 4	1 15
137			100		72 4. 44	136
138	しょアラリスきゅ	2	100	1 1 1 2 4 4 4	7 % % b 9 %	137
138			100	上发验	for the first	138
140	_	2	100		73 41 94	109
141   フェールピッタル   セッチャクロアギ   100   3   セッチャクロアリ   142   フェールピッタル   セッチャクレス   100   3   セッチャクレス   143   フェールピッタル   ドスペラタレス   100   3   ドスペラクレス   144   フェールピッタル   アレコガキ   100   2   マレコガキ   145   フェールピッタル   金素ペッタ   100   3   王藤ゥリア   146   フェールピッタル   金素ペッタ   100   2   金藤ペッタ   100   2   金藤ペッタ   100   2   金藤ペッタ   100   2   セコリーローローローローローローローローローローローローローローローローローローロ		2	100	<b>电光</b> 界	72 46 94	140
143   フェールピッタル   ドスペラクレス   100   3   ドスペラクレス   144   フェールピッタル   マレコガキ   100   2   マレコガキ   145   フェールピッタル   重治パッタ   100   3   主権カリア   146   フェールピッタル   重治パッタ   100   2   東舎パッタ   148   ブランゴの小電量   ブランゴの小電量   ブランゴの小電量   ブランゴの小電量   ブランゴの小電量   ブランゴの小電量   100   1   ボック式管がる   100   1   音中キリエー記   151   第のない内のでは   100   1   100   1   151   152   次の行いた機画   100   1   100   1   152   次の行いた機画   100   1   100   1   153   154   155   156   オータータル   156   156   オータータル   156   オータータル   156   オータータル   156   オータータル   157   156   オータータル   157   157   158   157   158   157   158   157   159   150   1		5	100	セッチャクロアイ	ブエールビッケル	141
143   フェールピックル   ドスペラクレス   100   3   ドスペラクレス   144   フェールピックル   マレコガラ   100   3   王原カリア   145   フェールピックル   重素パック   100   3   王原カリア   146   フェールピックル   重素パック   100   2   重素パック   148   ブランゴの小電車   ブランゴの大電車   150   1   ボマツ式管がる   49   欠 リ・リ・王記   ドマ子記 破片   150   1   ボマツ式管がる   49   欠 リ・リ・王記   ドマ子記 破片   150   1   重要なリット   151   重のない書のでは   200   1   重要のでも古が出   152   次の芥いた勘値   153   150   1   150   1   東京のでも古が出   153   154   ボッショナイの電   155   155   155   155   156   ネッチャク車   157   156   ネッチャク車   157   156   カーボタル   特許リアゴー   157   158   リト 草   157   158   リト 草   157   158   リト 草   157   159	<b>キラピートル</b>	3	100	モサビートル	フェールビッケル	142
144		3	100	ドスペラクレス	ブエールビッケル	143
45     ウェールビッタル     重要イナア     100     3     主席カーア       146     ウェールビッタル     重量パッタ     100     2     企業のフラータ       47     ウェールビッタル     立まロートコウ     100     2     キロートコウ       148     ブランゴの小電景     ブランゴの大電蓋     100     1     ボマケ式繋がるままであるまであるまである。       49     欠り・トラ面は     チェ子冠 破片     100     すると・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			100		フエールビッケル	146
146     フェールビッタル     推路バッタ     100     2     集告バッタ       47     フェールビッタル     フェート・コーク     100     2     キロ・フェーク       148     ブランゴの小電景     ブランゴの大電蓋     100     1     ボッタ式繋がるま       49     欠・ト・ナ・正記     チェを記 破片     100     す     量をト・エ記       50     桶 5 黄金 力     万つく 異金 柄     100     す     量をト・上記       151     窓のをいまのツボ     音のツボ酸     100     す     重察のマサンボ       152     穴の开いた器画     音のツボ酸     100     す     東線 6     東線 6       153     破かれた言事     音車の切れ機     100     す     支援 6     まできる       154     尾・シェナ石像     折ける     100     す     カル・ディー・       155     特別ままルー     特产・フェータの 1     カーディー・     カーディー・       156     ネンティク車     空の死職     95     1     大きルー       157     もまないゴミ トウガラジ     90     1     次務等       158     フン内     東の死職     2     生内       159     カグ内     東の死職     2     生内       160     フタの計     金属     1     大きル	主動カナブ		100	王弘ラナア	28 81 94	45
148		2	100	皇帝バッタ	フエールビッケル	146
49     欠り・りり至記     りできる     100     り     音子・1 正記       50     摘り、具合 り     刀つく 異合 柄     100     り     資金・1 正別       151     窓のない古のツボ     古のツボ酸     100     り     正家のマセ古ツボ       152     穴の开いた報道     情報数の無器     100     り     対域と含地を含まる       153     確かれた古者     古書の情報     100     り     大井・フェーム像       154     尾 りょうよう 版     100     り     大井・フェーム像       155     物の水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水		2	100	740 110	12 41 24	47
49     欠り・チリモ記     チェ子記 破片     100     †     書中キャリエ記       50     納 5 員会 力     刀っち 異会 柄     100     †     資金チョエ記       151     窓のない表のツボ     古のマボ酸     100     †     正家のマカ古ツボ       152     穴の芥いた器面     海面裏の飼石     100     †     東部の内面       153     破かれた古事     古利の切れ機     100     †     大井・フボー石像       154     ボッシェリカ電     折すりる     100     †     古代・フボー石像       155     特の水水水     特产サノコニ     90     †     六十・フボー石像       156     ネンチャク草     型の死態     95     †     共等等       157     もえないゴイ     トウガラブ     90     †     大名等等       158     リン草     型の死態     95     †     大名等       159     コグ向     塩の死態     95     †     大きル       160     ツタの計     金属事中     65     †     大きル	ボマラ式着がる1	1	196	プランゴの大雪玉	ブランゴの小雪玉	148
50   納 5   資金 月   月 5   預金 月   100   1   資金 月 1   101   151   第のない古の中華   古の中華版   100   1   下家の中立古中部   152   大の芥いた砂油   情報版の問題   100   1   大き申 153   確かれた古書   古書の頃に娘   100   1   文献 自古東生态   154   尾 5   5   5   5   5   5   5   5   5		Ť	IDO	F 7 美冠 破片	欠りとりませる	49
152   穴の牙いた器面   物面限の解码   100   1   特徴の最面   153   確かれた古著   古書の頃に織   100   1   文献《古文生态》   154   尾 / 2 / 4 / 4 / 4   所 / 石 / 尾   100   1   古代・コギ 石像   155   特別水タル   特产リノコロ   90   1   ハチェツ   石代・コギ 石像   156   ネンチャク草   虫の死離   95   1   共寿   157   七元ないゴイ   トウグラブ   90   1   大売草   158   1   节   曜・ イザケ   95   1   イイトコ   159   コグ肉   虫の死離   95   1   イオトコ   生肉   150   フグ肉   虫の死離   95   1   生肉   150   フグ内   虫の死離   95   1   ナッカー		Ť	100	刀 3.5 萬金 柄	納 5 善金 力	50
151   確かれた古名   古井の頃に観   100   1   文献《古東生态】   154   尾 1 2 1 1 4 位	王家のマセ古ッポ	1	100	古のマボ底	寒のない古のツボ	151
154     域 12 1 1 有象     折ける 域     100     1     古代 1 2 4 有像       155     物 1 未 2 か 4 7 章     特产 1 2 mm     90     1     ハチネツ       156     ネンチャク章     空の発性     95     1     高等       157     も立ないゴイ     トウガラゴ     90     1     火药草       158     リン 草     車・アソケ     95     1     イイト J       159     コグ肉     血の死性     95     1     生物       160     カタの叶     金骨 単生     65     1     大タル	神秘の脅曲	i	100	作曲派の所石	大の开いた母道	152
155     約りままル     終产与ノコ=     90     1     ハチミツ       156     ネンチャク草     空の死職     95     1     務準       157     もえないゴミ     トウガラジ     90     1     火務等       158     トン等     種・アヤケ     95     1     イミンコ       159     コグ向     点の死職     95     1     生物       160     カタの計     金貨 中土     65     1     大タル	文献《古龙生态》	i	100	古书の切り頃	確かれた古书	153
156     ネンチャク草     虫の死職     95     1     終草       157     もえないゴイ     トウガラジ     90     リ     火药草       158     リン草     車・イダケ     95     1     イイトリ       159     コグ肉     魚の死職     95     1     生肉       160     カタの叶     金骨【中】     65     1     大タル	古代主义生 石像	1	100	断广石 城	ME 14 上上行像	154
157     もえないがく     トウザラジ     90     1     火病草       158     トン草     日・ママケ     95     1     イインコ       159     コグ肉     魚の死性     95     1     生物       160     フタの計     金骨【中】     65     1     大タル	44 5 17	1	90	特件サノコモ	例りままル	155
158     1 ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	6.0	1	95	皇の死職	ネンチャク草	156
159 コグ内 魚の死骸 95 1 生肉 160 ツタの叶 金骨【中】 65 1 大タル	火药草	1	90	トウザラジ	644623	157
160 ツタの叶 金青 [中] 65 1 大タル	111 1	1	95	# × × × ×	1、 赞	158
	生肉	1	95	血の死性	コゲ南	159
	大タル	1	65	发骨【中】	タタの計	160
[5] テンチャク草 准備【小】 75 1 小セル	100%	1	75	定費 [小]	サンチャク市	161
162 から実 核紅石 万 5 + 実	+ 12	5	75	医47石	カル、実	162
163	· W	5	75	大地 結准	1 英	163
164 げどく車 戦争 76 1 サシミウオ	サシミウオ	1	75	<b>电</b>	けどく車	164
165 黄光由 ランボスの座 50 1 生境け肉	生現け肉	1	50	ランボスの皮	當光由	165
65 釣りかぶん 魚浦 75 ! 均り折	路飞辆	ļ.	75	魚浦	釣りカエル	65
187 除結晶 時収號 55 1 センスターの体液	モンスターの体液	1	55	時底後		187
- 68 - ドルテ 7在 - 富年虫 75 - 1 - 千里田 43	千里田 名	1	75	富年虫	州北京 つ花	68
109 並杀しの実 魚変のキモ・ 1 日走エキス	日走エキ×	1	45	<b>島定のたその</b>	並兼しの実	109
70 ケマリ 英 ・ ホス 彼 55 5 9 悟力 种	替升 种	3	55	1 まる 俊	有干件 英	70
71 の変 ミアス度 85 1 記解 幹	聖朝 种	3	65	きょ と 度	の真	
172 コゲ魚 落阳草 90 1 生境・負	生境 * 魚	1	90	落阳草	コゲ色	172

表中有"\*"号的为精算或支结物品,无法带回村子,只能在任务中进行调和。No 148、No 154为探宝任务物品,只有在探宝任务中才会出现。No 155、No 1 200项角技能"炼金术"才能够调和。将所有炼金术调和全部完成过至少一次后,在行商婆婆处可以获得"调和书C 炼金篇",有这本书的话不需要有"炼金术"技能也能进行No 155~No 177号的调和了。而如果所有调和公式全部完成的话,不仅能得到名片里的"黄者"称号,还能获得勋章"贤

者的脫铊"。公式中比较难完成的有两类。第一类需要"投げナイナ"为素材,这个道原在任务中很不好找,推荐接材长的/星任务"2头のトスラン卡ス",初期支给高中就角投 げナイナ可供调和。第二类较难的是和铠石相关的 馬和,由于铠石出现的几率实在太低,所以需要一点互技巧夹完成这类调和一携带素权随意进入一个任务。将物品调和后再放弃任务。这样就既能完成调和公式、又不消耗素材。

### $oldsymbol{e}$

## 勋章

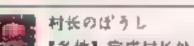
本作中的勋章数量相比前作增加了一倍。如果是没有选择继承汇录的玩家。想要搜集齐全部48权勋章 并不是件易事。下面给出全部勋章的取得方法,注意部分取得方法与前作相比发生了微妙的变化。





村长のてぶくろ

【条件】完成村长处★1 ★2的全部任务。



【条件】完成村长处★3、★4的全部任务。



村长のえりまき

【条件】完成村长处 = 5的全部任务



村长のコート

【条件】完成村长处包含紧急任务在内的全部任务



たてがみの首饰り

【条件】讨伐一头以上的麒麟



ブラッドオニキス

【条件】讨伐 头以上的霸龙



キッククラウン

【条件】在工会卡里记录的经物全部取得大金冠



ミニチニアクラウン

【条件】在工会卡里记录的怪物全部取得小金冠、



赤銅のメダル

【条件】完成集会所★1 ★2的全部任务



白银のメケル

【条件】完成集会所★3 ★5的全部任务



黄金のメダル

【条件】完成集会所★6~★6的全部任务、



クロオピバッジ

【条件】完成斗技场全50个斗技训练、



49 . . . . . . . .

【条件】完成斗技场全 25 个特别训练。



デンセフハフン

[条件]完成斗技场的6个集团训练 每个任务用一种表**器**通过器可。



亚种报告书

【条件】完成全部亚种怪的狩猎(黑龙亚种除外)。



生态研究报告书

【条件】捕获全部可以捕获的怪物、



苍天石

【条件】特次场"采掘ポイント+1到+4"全部实现扩张。



オオツノアゲハ

【条件】梅农场 "虫の茂み+1到+4" 全部英硬扩张。



是夜蟹

【条件】梅农场 约9 用栈桥+1 到+2 全部实现扩张。



ドスピスカス

【条件】将农场"畑のウネ+1到+2"全部实现扩张



感謝の手紙

【条件】结养出五只等级为3 的强制商后调查强合型左侧的系统时获得



贤者の無轮

【条件】完成所有调和列表后进行工会卡片的编辑时获得



**港駅人のトンカチ** 

【条件】获得全部带"入手闲难么"前缀的相关称号



狩人のあゆみ

【兼件】在每个地图下完成任务 20 次以上。不含本作新增地图



キコートのつけ能

【条件】完成早科特-处量 7 的全部任务



オコートの铃

【条件】完成混料特处 \* 8的全部任务



オコートのコート

【条件】完成浮科特 处土 9 的全部任务



- ヶ村と

【拳件】完成涅科特 处最后讨伐都龙的紧急任务。



赤綱の暦

【条件】完成集会所 G★1的全部任务



白银の盾

【条件】完成编会所 G★2的全部任务。



黄金の周

【条件】完成集会所 G★3的全部任务。



天地狩猎/高纹

【条件】完成波訊村和集会所的全部任务。



黒着の指轮

【条件】成功讨伐集会所 G ★ 3 任务中出现的需龙。



红炎の腕轮

【条件】成功讨伐集会所G★3任务中出现的红票龙。



真白の首饰り

【条件】成功讨伐窦会所 6 ★ 3 任务中出现的祖龙。



黄金の雪沓

【条件】成功对优集会所 6 ★ 3 任务 "確保と天亡の申し子"中的金製子。

### 

9

崩天の勾玉

【条件】讨伐一头以上的鼎龙、



连狩の腕轮

【条件】完成所有大型连续狩猎任务。



ツワモノバッジ

【条件】完成斗技场全40个G级训练。



迎击表彰状

【条件】完成砦和战斗街的迎击任务各20回。



ギルドからの花束

【条件】GP 累积超过 100 万后编辑工会卡片时获得。



冒险用ヘルメット

【条件】全区域探宝任务分数达到金冠、全珍稀通具 找出。

这里要特别说明的是"生态研究报告书"这个勋章、如果您是继承记录的玩家。并且之所就取得了这个称号,那么下面的文章就正以无视了。如果您还未取得此称号,那么下面文章中的要一些就要看清楚略。

游戏里岛龙种、鱼龙种、牙兽种、甲壳种以及飞龙种全部合计起来的可插灰怪物种类为41种、摘获的时候推荐发动"捕获の免极め(观察跟 110)"技能、这样给怪物染色后在其血量达到可随获程度后会向明显提示。以确保商联的成功率。可靠将45种怪全部随获后还是未能获得测量的特元。这争在是怎么问事情呢?仔细但里还有什么病境的?对了。这就是《Mene 20》存在的一只特殊怪、它们分别是、这就是《Mene 20》存在的一只特殊怪、它们分别是、

村长上位★8任务 "「τ)王 片角のマオウ" 里 的独角角龙。





レニャーの加

【条件】使用最高 资金派遣探宝猫探宝 100 回。



**- スマタタビ** 

【条件】任意一尺的猪猫的全部技能开启。



那さんへの手纸

【条件】拥有亲密:度为5星的狩猎猫五只以上。



お得意样カード

【条件】打造 50 种以上的 G级武器,



龙聖人のミトン

【条件】拥有一定"数量的、稀有度在8以上的防具。



狩人の轨迹

【条件】在全地图下完成任务20次以上。

集会所G★2任务"月に吠える"型一出来就坏 掉一只耳朵的黑狼鸟。



集会所G★3任务 "破坏と灭亡の申し子" 里一 出来就处于愤怒状态 的金狮子



只有将这三只特殊经物能捕获后才能取得勋章 党来 Capcon 也是够"阴险"的

## 大小金冠任务说明

即使在同样的任务中,每次出现的相同经物其体形也会存在一定的差异。由于狩猎大、小型金冠体形的经物关系到勋章的收集,这里为玩家列出容易出金冠体形经物的任务。注意这些任务仅共参考,毕竟游戏中能遇上金冠体形经物的任务并不惟一。



## $\odot$

The same of the factor		
<b>保持名称</b>	<b>山東北大企理社会名称</b>	出着是小金宝是男名科
白進左王	村会7任务 智山に除り立一赤 形	集会★8任券 強敵、ギスキアノス現の1
蓝理龙王	無会★6任券 ドスラ・ホス )独击	同を
黄速龙王	村★7任务 焼 + つ、砂丘	同左
红建龙王	集会★7任务 寝上みれ 夜	集会会で任务 見えたろを差 -サルモス
大性鸟	集会★6任务 被告のイヤンタック(	無金G青2任勢 小鸡のきえずる丘
無確乌	集会 G ★ 2 任务 双子の風雅乌	村本 4任务 磁高 2 開報 4
職怪鸟	村会7任务 豊まれて担選地・	
服叫	集会 G ★ 1 任务 ヒブノ クニ産击)	<b>株会 G ★ 1 任券 死 売 至 3 収 **</b>
雌火龙	村★9任务 一幢三尺光	第会G ★ 2 任务 久」近の女王
雌火龙	村★3任券 並至の系譜	自会★8任券 一計の巨影
他並	施会 ( 食 ) 任务 伯密林に走る箱巻	村★5任务 电击额 2ndj
岩龙	村食7任务 狙われた せんぞえ	同左
绝龙	村會9任务 原甲膏 放领	舞会 G 女 3 任务 - 停い 最寄りらせる 大
一角龙	村本4任务 白银 ) 一角龙	村女4任务 決議(一角並モノブロス
角炮	地会会8任券 『マ)王 対策のマナウ	村★9任务 4つの巨 塔
改龙	<b>集金G会3任务 對常爾延</b>	村会5任务 急走ティぎし トス
出龙	有会G n 2 任务 徐彩	無食G ★ 2 任券 溶地の暗染者
好龙王	集会会7任券 砂の並を迅速でより	村食7任务 焼けつく砂丘
水道	村會6任务 双鱼龙	同左
络右龙	無波を食え任务 熔岩塩ウェルガノス出現	
Tris tris	集会 G★ 「任券 旧密林」 雅む巨大新	200
Talk Ser	無金5★3任券、得人のための課礼	村★4任券 空を切り着く場
野猪王	集会★7任务 唯1A4 接	付金3任务 集色、機管3
- 作も等王	無会★6任务 牙節なり きかり	村会5任务 ファミノ勝 帆毛青2条約県
推獅子生	集会の★2任务 雷山の生 トトブランゴ	
金狮子	単金食の任务 炎の山の金獅子	村大き任务 最后の招待状
CH MI	集会 5 ★ 3 任券 山東水明の地	村東5任券 幻兽 総リン理る
與理定	無金の乗り任务 副走り、ヤルダイト	集会会5任务 风味起的黄击
建龙	推食G★3任务 随順に前巾	村舎5任务 岩の電蛇 (イリス)
改配准	村大き任务 旧き时代の守护者	柯青5任务 测定度 中,次 沒附
炎王遊	集会 ( ★ 1任务 真在中の選児	利金6社会 集成い主 思わった帝

## 探宝任务介绍

在集会所名侧老爷爷那里领取的探宝任务不再 以讨伐地图中出现的怪物为第一目标。抗家在这里 要做的就是可找出血雕在此的各种秘官。注意系统 会根据最终获得的探宝分数做出银冠和金冠的评价。 下海特各主藏的具体位置以及金冠。评价需要的分数 公布如下。

探宣任务推荐指统	-
头 チェ ノヘルム	采取蛛
胴 レザ ライトちょく	rj.
身 チェーンリアーム	采取珠×2
腰 ハイドベルト	
知 コ ヒーノヤーノ	来取珠×2
初始附御力。等	
と取りを光度	





10世紀 10世紀 10世紀 10世紀 10世紀 10世紀 10世紀 10世紀			
金冠所需点數	30000p		
宝物名称	免换点数 取得方法		
ドドブラリンゴ	1000p	可在区域 8、7、8 采集到	
ボッケフォーツ	1000p	在区域2、5的采矿点挖掘到	
ボッケ武士だるま	1000p	梅 "ブランゴの大雷玉" 与	
		"プランゴの小雪玉" 船調和得到	
古龙の泪	8000p	在区域3高台選堆中采集	
		获得几率低	
ギアノスの秘玉	15000p	从白速龙王身上刺取 需要搬运	

密幹揮宝川			
金融所需点数	35000p		
宝物名称	兑换点数 取得方法		
劉公號	1000p	在9区水塘中出现 需要季钓	
クレオバビヨン	1000р	在 10 区的補电点提到	
豪华なネコ王冠	2000p	将"ネコ王冠の破片"与	
		欠けたネコ王冠 相调和得到	
ラオシャンメロン	9000p	在7.8区的置堆中采集	
怪鸟の秘笈	18003p	从大怪鸟身上剥取〈排落物	
		也有一定几率取得),需要描述	

## $oldsymbol{\circ}$

<b>常地界生</b>			
金冠所需点数	40000p		
宝物名称	兑换点数 取得方法		
ヒノカエリンギ	1000p	在区域2、3、4、6、9采集到	
ヨウキとグラシ	1000p	在8区的辅虫点提到	
王家のマカ古ッポ	3000p 将 古のノ±底"与 底の		
		ない古のツボ、相调和得到	
4 821237	10000p	在区域 9 的采矿点挖掘到	
桃毛兽の秘玉	20000p 从模毛会身上刺取 商会搬运		

<b>沙漠舞宝</b> /		
金冠所需点数	35000p	
宝物名称	兌換点數 取得方法	
モノブローズ	1000p	可在区域1.5采集到
セクメーアパール	1000p	在区域4.10的采矿点挖掘到
黄金ネコの宝剣	2000p 特 "柄の无い質金の刃" 与	
		「刃のない貴金の何」相関和得到
古龙の化石	9000p	在区域10的强维中采集到
原質の秘笈	18000p	从质智身上刺取、需要搬运

村海排車			
金过所需点做		50000p	
宝物名称	兑换点数 取得方法		
7.1.	1000p	在2.4区的湖边出现 需要 委约	
アゲルブリンセス	1000p	在2 4区的捕虫点提到	
古代する王の石像	3000р	特 "尾のないきコ石像 与 "折れた石の越 相調和得到	
千年樹の种	12000p	在3 8区采集到 需要搬运	
単独鸟の秘玉	20000р	从無狼鸟的身体和尾巴上刺取, 需量搬运	

大山東北			
Las Ask	45000p		
宝物名称	兑换点数	取得方法	
バサルモモ	1000р	在区域1,2,7,8采集到	
オノノコハチ	1000p	在 2 区的捕虫点提到	
文献 [古龙生态]	3000p 梅 確かれた古书 与 "古		
		书の切れ端。相调和得到	
1テオテスカトル	1200Dp	从铠龙的尾巴上刺取 又或	
į		在区域8的采矿点挖掘到	
		18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 1	
铠龙の務五	2000Cbp	从铠龙的尾巴上刹取 需要	
		搬运	

<b>非北景宝</b> 《			
金冠所書点数		40000p	
宝物名称	兑换点数 取得方法		
トス全鱼	1000p	在区域11的小河中出现 需	
		要重钓	
・ナザルデナイト	1000p	在区域「1的采矿点挖掘到	
神経の奇面	3000p	梅 穴の开いた奇面 与	
		喬面族の牌石 相调和得到	
火龙の秘玉	2000Cp	从雄火龙尾巴上刺取 需要	
		搬運	
雌火龙の秘五	1500Op	从雌人龙尾巴上刺取 黨業	
		搬垣	

## 配装备推荐

和 (MHP) · 样, 套装水 自在游戏 上, 对光无限, 不过这并不代表混装就一无是处了。下面为人条件背 19 套精跳细选的提装。其中五战 19 套、远战 3 套。这里的配装最大限度地保证武器上不使用架装饰珠 面就让我们来看看这些证装吧。

### 近被演

大向飛飛載	
头 金色ノ添发・真	拔击诛
身 金色ノ羽织・具	匠珠×2
<b>手 晓九・极【笼手】</b>	近珠×2
腰 金色/帯・真	拨击珠
脚・脱丸・板【具足】	匠珠× 2
初始防御 439	

发动技能 集中 新れ味レヘル+1 抜刀ボ ダノーシ回复連進+1

大向用乘收		
头 金色ノ添发・真	拔击诛	1 1 1
身 金色ノ羽织・其	匠珠× 2	- The same
亨 晓九・极【篭手】	迈珠×2	2 2 views
便 金色/帯・真	拔击珠	S ME SING
脚・晩丸・极【具足】	匠珠× ?	1
初始防御 439		7 10
耐性 火5 水10 雷6	冰-2 龙1	1-1

取的用電車 (44)	7: 4	
武器	研察珠	
头 ガルルガフエイク	防音珠	
身ディアプロスメイル	斩铁珠×2	
手 ディアプロスア ム	神护珠×2	
腰 ディアプロスコイル	研磨珠×2	
脚 ディアプロスグリーヴ	研胞珠×2 4 16	
初始防御 397		

耐性 火14 水 2 重8 冰 6 茂2

发动技能 高级耳栓 业物 见切り +1 砥石使用高速化

长枪用道装 [1]	
头 、ラハルとへ ト	铁壁珠 自 1
身 ナルガ×メイル	铁盐珠
手 オクビート×マー /	名匠珠
酸 オウビートメアンカ	铁壁珠 石蟹珠
曲 ナルガスケミ ヴ	名灰珠
初始防御 451	1

**耐性 火 2. 水-2. 雷2. 冰-2. 龙-1** 

发动技能 回避性能+2. ガード性能+1. 新れ味レベル+1

长柱用温收 (10)	
头 キサミ×ヘルム	冷壁珠
身 ターソルスメイル	铁壁珠
手 S・ノルスマーム	绝显珠
腰 S・ソルZュイル	绝壁珠 石壁珠
調 ゲラビトXゲリーヴ	<b>舒豐珠</b>
初始防御 475	
Z444 dup + _2 48 _2	1 14 1 14 1

制性 火 8、水 - 3、高 - 2、冰 - 1。 无 3

发动技能 心眼、攻击力(P【小】, ガード强化、ガード性能+1

## $oldsymbol{o}$

头 キリン×ホ ン 属攻珠 匠珠 身 ディアプロスメイル 属攻珠 匠珠 手 リオソウルファーム 名匠珠 腰 フルフルミフォールト 名匠珠 脚 レ クススケリーヴ 態養珠 初始防御 420

耐性:火11、水-1、雪9 冰1, 龙-8

发动技能 耳栓、新れ味レベル+1、顆性攻击強化

太刀馬運輸	
头、アカムトサクバケ	防音珠
身 ディアプロスメイル	名人珠
手 リオソウルZアーム	名匠珠
腱 フルフルスフォールド	名匠珠
脚 オ ウルスクリーヴ	防海蛛 达人珠
初始防御 438	
耐性 火12、水-3、常8、冰2、龙-12	

发动技能 高级耳栓、见切り +2、新れ味レベル+1

对學的文學所開始	
头 ブランゴるへんム	危难珠 遊樂珠
■ モノブコスメメイル	迎 株珠
手 ディアプロスアーム	連集珠×2
腰 モノブロスメコイル	危难珠
脚 ティヴァロメッ ヴ	使度降 介经报 音
初始防御 450	257
攻击力 JP 【中】、火車场力 +2、高速制を取り 4 果取	

夫 全色/态炭・異 匠珠×2 匠碟 强走珠 身 キザ、フォイル 手 ケリョス2アーム 匠珠 强走珠 腰 金色/帯・真 短缩珠×2 脚 キリンメレガース 近珠 强走珠 初始防御 451 利性 火 2、水-2、雷2、冰-2、龙 1 发动技能 集中、新れ味レベル+1 ラッナー

<b>****</b> ********************************		
头 金剛・裏【兜】	研송珠	
身 金剛・真【胴当で】	大炮珠	
手 ザザミスアーム	研展以 2 大炮珠	
雅 全削・真【帰当で】	研谢珠 大炮珠	
脚 ジルバーメタルブーツ	研胞珠 大炮珠	
初始防御 402		
耐性 火-6、水14、 當2、冰2 龙-5		
发动技能 炮水王、ガード性能+1 砥石使用高速化 耐震		

神物管用型視		
头 スオン トマヘルン	放笛珠 多脚珠	
身りオペートアメイル	经苗珠 老脚珠 严 1	
手 リオマートスパーム	發笛珠 罗脚珠 1	
雅 リオッ トスコイル	经前班 思想班 安皇帝 一 1	
何 リオコートスケリーヴ	饭前珠 积脚珠	
初始時間 460		
耐性 火10、水0、雪-10、冰0、龙-20		
发动技能 广域化+2、精	皮の加护、糖密、笛吹き名人	

名人珠

名人珠

名人珠

名人珠

**医弹伤害输出**锁

身もサ、フレンスト

手 ウカムルノモ へ

脚 キサーフレキ・ス

ナルグミヘルム

初始紡御 238

\* # . Z + + 7

歴 トダゴン×スケイル 名人珠

耐性·火 12、水 15、雪 4 / 冰 12、龙 5

<b>非常验验</b>	
头 増弾のヒアス	
身 不动・真 【駒当ご】	特攻珠
手 不动·克【笼手】	特養珠
腰「不动・真【腰当て】	特费珠 根性珠色
脚 不助・真【足具】	特领珠
初始防御 210	
耐性 火0, 水20, 营12	. 冰12. 淮-4
ALE ALE AND THE SECOND	

OC TREATE IN THE TELEVISION OF THE PERSON OF	7. 17. 17. 17. 17. 17. 17. 17. 17. 17. 1
头 コンカド ヘルム	编师珠×2
身 不动・真【嗣当。】	<b>爆所珠</b>
平 不动・真【笼手】	特提珠
腱 不动・真【腰当し】	特袭珠 烟肺珠
脚 不动 真【足具】	烟炉珠 相性珠
初始防御 280	
制性 火 3 水 22 雷 1	4 冰川 龙 4
发动技能 反动减轻+1、	异常状态攻击强化。ボマー 根性

	異性弹伤害输出转	
77	头 きらいXホーン	順攻珠×2
	身 ウカムルウルレベ	應攻珠×2
1	手 ウカムルノキ へ	弹穴珠×2
	腰 ウカムルイッケタリ	順政珠×2
	棚 ウウムルチキル	弹穴珠 早頃珠
	初始防御 296	-
	耐性 火-8 水22 雪4	冰 24 龙 3
化、ボマー 根性	发动技能。原性攻击强化	装填数JP, 装填速度+2

表切技能 真遺弾・黄連矢	攻击力·IP。见切9 +2、装填速度+2
鸟性弹伤客输出靴	
头 きゃん×ホーン	MS攻珠×2
身 ウカムルウルシベ	應攻珠×2
手 ウカムルノキ へ	弹穴珠×2
腰 ウカムルイッケタリ	輝玟珠× 2
樹 ウウムルチャル	弹穴珠 早頃珠
初始防御 296	
耐性 火-8 水22 雪4	冰 24 並 3
40 ch 45 65 mr 46 vs. + 30 //-	Markey Market, and the said, and the said, and the said.

<b>扩张等用的</b>		
头・増弾のピアス		100 100
身・クシャナXバダル	速填珠	ARC OF
手 ギザミでガード	无反珠	15, 53
腰 クレヤナXでド、	速填珠	
脚 クシャナスハディ	連填珠	/ 金金布
初始防御 200		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
耐性 火10、水11、雪-	-6、冰18. 龙-0	
耐性 火10、水11、雪-	-6、冰18、龙0	

友动技能 蒙漠数UP, 装填速度 +2、反动轻减 +1

身 ナルガXレンスト	危难珠	
手 チルガスザート	危难珠	
選 ナルガスコート	危难珠	
脚 オウヒ トスフェムル	危难珠 跳跃珠	
初始防御 264		
耐性 火-6 水11 當-	1 冰8 龙5	
发动技能 火事场力+2	回避距离 JP 回避性能 +2	

危难珠

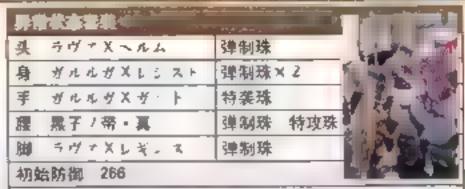
## $oldsymbol{\circ}$

火事场方套装 (2)	
头 黒子ノ面障・裏	危难珠
身 黒子/装束・真	危难珠
手 黒子/笼手・真	危难珠
腰黒子ノ帝・真	危难珠
脚一黒子/足袋・真	危难珠
初始防御 200	10 70

制性 火20, 水15、雪15、冰-6. 龙20

发动技能 火事场力+2、集中、通常弹·连射矢威力UP、龙耐性+5、隐密

号用收合客模			
头、増弾のビアス	1 T. 2 L Y		
身 ヒサノSレジスト	压缩珠		
手 ゲョス2ガード	短縮珠×2		
腱 ゲヨススコート	强走珠		
脚 ゲヨスZレギンス	压缩珠		
初始防御 164			
耐性 火-3、水16、雷20、冰12、龙2			
发动技能 集中、装填数UP、ランナー。气绝确率半減			



耐性 火19, 水3、雪11、冰3、龙7

发动技能 异常状态攻击强化。最大弹数生产、集中、地形 ダメージ半減



## 山菜爷交换表

田菜爷是游戏年的重要角色,我们可以与他交换某些特定的意具,甚至翻示"怨意"级的物品都可以 在这里得到。不过在《MHP元》里其实除了部分用山菜组号换券交换而来的 道具比较步势外,其他大部分 的道母的交换都是不公平的,只有某样直舆非常稀缺的时候才建议用交换的 产去得到。

	建下公平的,只有"	<b>名标证 简非岩级页</b>
<b>自由《祭碑小</b>		
1611116111	<b>公司直接</b> :	我哪道現2
有產度 哪	回量的	を製造さし ト
灰水晶の原石	随复商	御養药ゲレート
94.94.50	34 11 21 2	16 41 711
电平差例	電点等	<b>第19</b>
125 22	2000年	常 草
9 9 位	富山美	<b>2.</b> 4
コゲ肉	常し単	富山事
多 2 4 種	第・亨	# F 7
棒状の骨	18 山 學	3-19-96-9
打上デタル爆弾	打上ドタル爆弾の	打上デオる相弾な
冰结晶	£ 10 +	えまい 7
並轉 [ 小]	市 医医生生	8 F L F
押サトイク	特件を コキムチ	元間トリータ
展買珠	を A 中盤 G	4 7 6 - 1 4
小金鱼	F TAPETS	異合ヤ ブ
災 勝原唯	+41	重 程 由
割りカエル	報水幣	E + + + 0 = 1
紅種石	鬼人苗	四甲派
きず、揺状つ映	チープスタの前	ラーダスタの甲斐
マント映	り タけての羽	カーチロス 7年売
水送品(トブ	F 14 12 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22	日本 イルド
領之, 沢鬼	質的物でレート	對性利
キュ,の雷略	李 文 似 节 生 、 文	12.名商
トスキアノスの爪	城賽用麻養药	爆药
<b>廃炭の芽</b>	程介 丸药	學力 1神
病龙の爪	忍難い丸西	恋新り种
領毛関の牙	+ 1-51	サナラ 花
用卷入角	强走药	豆是エキス
単長さい間	Aか 内G	4 45 m ER
ドスナ オスつみ	硬化市	<b>新祖</b> 里
炎王定の角	活力利	1 7 .
無徳並の失喪	。 えの秘色	<b>段</b> 赛
炎王龙い甲売	生命 野生	生命、粉
展復等 してがみ	7 F979	解毒药
カナルライト矿石	王族カナブ	テスペラウムス
リヴァケ スタル	- よの絶荷	生命「粉」
古代重	千里駅 西	地堡利
荷面玉の遺产	王族サナブ。	トスペラケレス
すっ毛の紅玉	ドス大会いマグロ	大会 デギロ

Wit-(S444)		
拉班馬馬	<b>会步通从*</b>	the made
1 A T F F	地区	1 1 1 1 1
単地の上級	現化 あゲレート	本タトイート
金狮子 快等	アスタ 学売	4 年 1 王東
A C C X A TA	千葉 順 海	輸水別
兵曹 李甲	ト アスタ 御御	カ キャエ 御羽
福天家 原地	aller .	子供カナイ
独主的 女爪	<b>静化的</b>	阿蒙德军。
12 242	老 友守 八十	£# ,
日本門	£	1 9
0 8 4	ł F	t t
11 YY -	<b>本</b> 程	て ミヤ 小体液
展、市	才必宝	龙桥宝
发挥	常化ませる	モスタ 海夜
神龙苔	Trate EAt	在 10 1 第十
並水	意化 エモモ	マ スタ ご体液
- 神是本	141 117	t ボタ '流汁
タイ 通すを 3	事長みずし チ	4.5.4
マイ 通 主文书	母チョルゲャ ト	4.5.4
F 75 - 4 - 1	五寸 子 爆弹	4: 5 20140
电击 4 リケート	まりき 環境	A-1 9 (M40
7 Ety 1	チナナ 爆弾	赤月 年 (編号)
海賊リエゲード	JUNE OF STREET	IUNF F 小陽神
特人チャト	F N 4 4 A F	1 44
お親キャート	2444 F	. 54
7.4世 →甲壳	打上 * 中北柳寺 G	打主りかに爆弾
7日でしまり ト	工工 草	12.10
b + b F	ちた。 定領	柄する遊園
2 24	<b>□要</b> 员	2. 原
2.4	*	+ ½ 1 2
THE STA	教修利	2 4 dg
71 3721	便比前	2 例 种 ホ トトリ 2
FF 4 = 4 (	the second	
M44444	汉方商	解物药 怪力 种
	収入的	<b>担党</b> 药
Y P F a f .	回復をY。 と	- 連札数ゲレート
	忍而! 九诗	元代トリンス
780,71	- 人 へ 内 	カニトリック
トスインタイン	曹郷初生。	增强器
ガノスコミン	Elektral F - L	1 2X 117

	<u> </u>	
给街道具	获得直具	张端直疑2
マウザンフイン	えんか 内G	强走药
リオコイン	性力の丸药	鬼人務ゲレート
キョヒカコイ・	<b>舱</b> 梅	香力利
山東街引捧养	領地桥	四副 4种
可查和主持禁止	軽才薪ケレート	遊射 丸药
個、山栗瓜子換鈴	宝獅子の牙	金錦子の牙
観の山梨畑引換券	アルヒノの中書と	アルヒノの中落ち
金の出業等で操养	開連の重流	御文で宝玉
天 山東州 後寿	医龙心天蝎	設定 天頭
tteus,	41	·+.
オオン カザエル	何りウェル	門かりまる
79. 99 1	打上ドタの機体G	打上ドキュ煙神ら
メターン が石	鬼人茹クレート	举力 九药
エルト・1トが石	人を「肉G	正走ともス
表古の並普	秘荷	そ まま の料産
柳业木	Yat Iska	TH ILLY
岩胶闸蟹	ラーデスタの新羽	ラ タロエの新羅
特権であたり	PRI ITEL	74-1253
走势车自锁户角	生命。粉土	級務
Made Made	報市药	弾き的でし ト
アメリ の巨丈是	<b>MAL</b>	理常社
青衛王の秘宣	独走上をス	報手術
47744 1	旅市市	戶會高
14.14.1	生命 粉尘	100
20 /t 21 G	硬化筋ケレート	學或黃
777 E 7 f G	10.01	野童業
9 225 6	塩人的でも ト	1 ഡ人出
4 6 31 0	などは中の大い	· 上中級药

	7111 VIII	1 工工程的
<b>育件 (智地):</b>		
除山西口	(California)	9-3-24 ·
<b>下准</b> 解	10 b 8,	1 6 6 7 L F
門魚湖。鄉	回复码	
		1 世的7 L F
生产光度	15产生12	2577 2 7 7
Lina	19月111	25件キノフ
2 // th	特件化工工	特件をフェ
2.4 Hz	257 4 2 3	\$1.7° \ 1.2
ቀሩ <b>በ</b> ተ	25年キノコ	株仗 - 世
7 99	14 7 4 2 7	カリ界 [小]
計 上 2 夕 4 4 9 9	打してきる環境な	FT上サウム側側G
0 04	5 W 【大】	金 中 [小]
100 00	<b>才性</b> [ 1]	2 7 3 4
クモの職		
	ク 野 [小]	カッサ【大】
開州也	大きく骨	· 6 1 15
女子电》灰属	麻痹長	なさい法律
Y CIFA.	M · ·	単化三世
770	用件	ク 界 [7]
四副山神	A 對 [小]	4.5 法财
199	5.7 19	神技学
水外埠號	[4] 神泉	ガウ カの重産
157 X 1 X 1 X 1 X 1	差骨 [小]	大きな骨
* + # +	タイ タラ軍度	ディ デ 毛限
3 4 17 7	Tight	TAN
<b>维罗原珠</b>	<b>建計【大】</b>	MX X X X
N T h d.	1 1 1 度	2 五 毛胺
4 1 1 1 1 2 14	<b>给龙·皮</b>	油模样 皮
7.2 作事状に接		
	トス ホスの座	· 24 · 1 · 1 · 度
<b>高麗レ</b> ・変	3 C 3 W	F 7 10
塚水差のこと	りょうない夜	水雀 蝴
大 トラチ .	砂龙 輔	砂塩
大橋に芽	ず・ よいモ	大站 改
1 7014	并 才又有什么	8 90 COT
<b>御智の間</b>	7.2 陈 座	水道ときる
電解子の 底尾	<b>国外</b> 子 モ	温量 2甲壳
<b>変紀度の原館</b>	炎妃龙の角	観覚の甲斐
老山龙の大爪	老山北下頭	工 小売
そく 菩皮	ケルヒレ産	1 かもう虚
制作為の英	イライス、大唐	カ・タロスつ甲壳
<b>新龙师展展</b>	角党に申費	<b>南红、</b> 确
毒蛇の爪	岩龙の印表	重堂。 収
奇面王、语产	电气铁	<b>事明役</b>
深水並の上しょ	イオスの上度	
ランポスの上幅		砂龙 上頭
	上版文毛皮	イーオスの皮
青年母の上軸	ブリ ブル翔毛	タネカスの上輪
個人並の上頭	チム馬の上皮	( イスの上皮
金属子の原風	景 遊覧	<b>秋</b> 炎石
老山地中紅玉	古金の血	发玉
トストスカス	£ 29 50 1	予定ラグ
混沌斑	+ ' ' '	手
春夜號	į F	p 1-
オオッノアゲ	不胜虫	モースターの体液
	不死也 龙秘宝	モ スタ の体液 定態室

連林 (管地)	II	Terres.
	T. H. D. C.	
4 出进具	野州原日 1	新月近到 2
棒龙苔	上点幔	骨工工
龙本	龙背 【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	<b>学</b> 或骨
ラウェ通チケート	虫あみゲント	
		生人人
ファ 通 建文书	望まみぎむ トト	生まみ
9 Y * * * *	オリタン角弾	ホッタ 揮弾
电击Gチケート	ボリケ 角線	ホーク 爆弾
「クトモナタート	± 17 9 4#30	元月夕 輝神
海賊 メキケート	AMP + A 爆弹	JUNP 9 H 18 00
貯入チケート	ち サイクレ ト	t +4
特権モゲート	と ヤルグレ ト	t 4 d
アメセチの甲膏	打主ドタル爆弾G	打上するな健康
ではましずり ト	特产 キ / フ	料件キノコ
5 - 5 - 5	45 · 支94	打· 龙鲷
7 734		
	行為 頭	世身。甲壳
- 2 (	続を負い干	併毛商 牙
PELITY.	ブョアリモノ皮	F4 1222
41 2021	<b>品質</b> 7甲壳	<b>唐號</b> 爪
1 × 7 + 2 1 .	背別子に 毛	古典子・歴
854821.		
	果被乌 🛶	下独马 甲壳
L * X x x {	五名 婚	為此 甲壳
P. Traste	角素 /甲壳	角龙 牙
771121	なま 単元	老骨 [大]
750,21	\$ 18-04	* 100
F X # 2 2 4	砂龙 " 躺	砂度の「
# 311	水炭 蝋	水皮のこし
2 4 M M 3 E 2	聯誓 甲壳	連   中
र्ग १ जन	<b>人龙 帧</b>	大倉 甲班
モノビタコミン	男气の圧	企動子の産毛
品票的年16名	WIR	A A- P Ph
The state of the s	the same	
_	茶支持"1	4.6.5 BIG
例 山東中の野花		概象化 し
舉一点業事を獲得	群人是 1万仙	相大並 透調
金 山栗柏兰路县	朝水區 全 五	雌大龙 约玉
天 山東町、緑春	Bulls AM	老。差人論
**E 2 7	C. STATE . No. Add	6 4.42 A RM
88. 8825	MARKA	Ph Asia
作句 相具	竹年 事機	怪鸟 市壳
10 191	松芝 堆砌	56 F 横 L
経験そう状態	केंग्रे पर्वेश्व	94 499
RHF WELL	水水 1990	
	Land I	的方 电卡
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<b>排北 里 4</b>	円炭 2 世
でするね ひと角	吊盤 事件	价號 事化
老上定 苍火爪	親大是 106克	人名 物學
女士星 職先	N FFE NA	海水 坊上皮
梅龙木	1 2 10	4. 条件
アプリーい巨大売		
	柳黄红	柳常红
E 7 1 F 9 F	<b>政科 维里</b>	神事後
177744 F	溶岩型 7年级	溶岩龙 静光
44 17 1	打上ナケル類例で	11人 中山田野石
201111	<b>张岛,是40</b> 多	格爾 集號
# 2 . g 4 G		
	<b>公班子 国際</b> 官	おとり A 精
144 174 G	神智 牙疹	溶え片 甲頓
7 6 71 G	高气 第五	全職者 元表系

	-	1 = 11 10 10
<b>學習 (医統印)</b> : manage	حالت بالباري بإبلا	
绘出通具	● · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	快等道風2
草食步 頭	世 學 药	回動荷でも   ト
型 , 班明	助帯でもず	初帯(モデ
11: 7	(株帯イチェ)	独掛とチェ
2 7 🗯	独帯イナゴ	
2 年時	<b>熱帯くモ</b> デ	熱帯 ドラ
火药带	作帯 (チェ)	水培品
サホティ花	<b>沙帯(トゴ</b>	<b>小鸡品</b>
打上ドタル環境	打上ナナル環弾を	打上ドケル機弾も
タル 温	でかされ上が石	水光原珠
最重集 77 宝	水光原珠	アキャイト矿石
发骨 (中)	大地 结尾	铁矿石
是骨 [ . ]	水技器	铁矿石
99 8	206	製する
なぞの骨	石。5	<b>列盘石</b>
斯龟	铁矿石	利盘石
<b>海湖草</b>	現盘石	石 3
デー 章	石 5	洞盘石
<b>うその共青</b>	铁矿石	利益石
抗菌石	水光等號	水光原珠
* ,	大地。結晶	アガラミト発石
連絡品(チェ	大地 /结晶	マカッチトが石
蛇龙四头	铁矿石	加盘石
ラ ダスタの甲斐	大地・路電	マカラミトが石
さらた大きな映画	アカラチト研石	てカッチトが石
さだな小さな境	アカライト 研石	アカラミト都石
マクダーゼ	铁矿石	マガライトが石

## $oldsymbol{\circ}$

		مندين
<b>砂湖 (医城市)</b>		March of the course
给进查具	获得通具)	<b>袋得道具</b> 2
炎王並のたるかみ	<b>蒙玉</b>	上位王
展角堂の背甲	雙玉	126
ドスゲネボスの头	マカライトダ石	マカライトが石
肉球のスキップ	水光原珠	用用原料
原角龙り尻尾	7 9 9 4 ) 1 1 1 1	11171246
老上並「角	マカライトが石	紅蓬石
期独身の民居	マカライト配石	ライトフンスタル
<b>発着イ</b> 安根	アカライト軍石	紅墨石
機悪傷の爪	大地の核晶	マカライト前石
機能の技	原用原珠	ノカライト宣石
産業の狭窄	マカテイト収石	水光原珠
トスキアノスの美	水光原珠	大地 送高
<b>心度</b> 的用	ग्रह्म	排房可能
務面主の遺产	特五	上华玉
華水龙の上頭	附州原歌	統織原聯
食主党の大角	カチレライト矿石	1 . 4 . 省在
<b>風遊い投</b> 等	红芽石	サイトラリスタル
キア ての主婦	マカライト研行	マカラ(上旬石
老山地の花角	駅次石	14771791
皆鳴い上端	トノゲッイト収石	信任
FACTOR	モンスターのフン	モ芝のフィ
では、カカカカ	+	F 7
<b>春花</b> 號	* *	1 1
117 TY .	不开由	そ まや の体液
得つし、作	<b>发展</b> 宝	主任工
機 フェ・ボー	12 五	EG
神龙苔	162	191
发生	the T	拉馬
排並末	上使玉	上包玉
ファ(油ナケット	虫あみアレート	由人本
ファミ連の注文书	虫カルグレート	魚みみ
デ・ケミナケート	1: 9 1039	5. 4 0 <b>18</b> 00
他出るとケート	1: 7 (8-7)	e 12 0 da 50
(マ) 王ナケット	水サラン機関	ボリタン規制
海賊メナケート	JUMP 9 A 1848	JUNE o 4 plate
校人ナケート	£ 44 " L	t ya
特徴とケート	L 947. F	t 4 16
ピメリリの単権	打上 ヤサン 類似 G	行上で中ル場体
7 6 4 6 4 4 4	Mar ( ) 3	熱情イナイ
3 . 4 5 1	的! / 定論	15个人发明
7 7 2 1	则在石	8 5
3 2 1	ava	湖血石
746 21	水州原政	AMA
¥1 +031	大坡 14温	年代名
F N T 9 2 1	冰结果	大地 经基
444421	Gratiens.	26
0.7.4.6	水光原珠	マカライトが石
デリテプロコイン	マクライトが石	水光等線
796121	<b>向网络</b>	1136
7#4.41	中代等性	1   1 > 5 5 2 8 4
F 4 4 L 3 1	44.4	EA5
# 321	大地心场高	184 5
ショウゲンコイン	知用晚珠	無異路
1331	アカライト都石	下   10   10   10   10   10   10   10
3 6 0 3 1	维罗原旗	红莲石
山葉銀引機等	4人药	性力 种
山東明子 時報 G	鬼人苗で。 ト	作力・九药
網子儿童組引持等	水至の上。	水変うしし
银 山菜班引持等	£ 724 - h	F / T 12 7 - 1-
全一山東南子標準	女龙 宝玉	炎星 )雪玉
天门上京由了换势	整體 天見	<b>装备 1天亮</b>
* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	+	4
オオシッポガエル	物りカエル	持りカエル
特角で開始	カイレライトが石	上校五
類水龙で厚瀬	吸引有的	7777744
<b>課報</b> 7 体 医	维罗原珠	2 1 平石
色並の言牙	他石	EGA
上版作業 の角	机备是	トライラ(ト都石
角龙の電売	エルとライと新石	<b>熟理原珠</b>
粉鐘、藍甲	/5, 14石	<b>全铁五</b>
炎王龙、附角	TEL	王拉玉
神龙木	165五	上货五
アメザーの巨大売	<b>福雷計</b>	<b>福金</b> 针
ヒブノキケート	犯阻威略	£64.2
5 M + + +	紅斑石	7年十 新石
74 247 1	打上ドタル爆弾の	打上ドラル爆弾の
to trad G	カブレラリト記石	紅色いる
977 21.G	ユーオーギ石	14 - 41 244
972.9126	5 ( ) 7 7 7 7 1	紅色矿石
7. t = 1 . G	エルトライト配石	<b>対文石</b>
7.20 31.4		W.V.77

<b>指地 (管地)</b>		
给出直具	<b>款得,查具</b>	获得道具 2
灰水區 1原石	回复疾的	回复防アレート
白水高の原石	自复码	回复帯グレート
フルブルベビー	プルーベビアイス <u>.</u>	フルペピアイス
虫・元献	特产者(フ	特产キノフ
もんないマニ	新产当(7.2)	特产をノコ
マゲ鱼	特产主じる	特产キノコ
コケ海	特产モコ	特产キノマ
継マ ゲギリ	特产主 3	* 11 7
3 州山里	特严电子工	解實药
打上マタル爆弾	打上などをル爆弾の	打上ドケル爆弾G
まずの骨	イとく事	药草
尾並	± 1- 10 € 7	トキトキノコ
<b>學與 7個</b>	煙药	N N B
落 牧 辛	大士も マデロ	<b>新走エキス</b>
1+ +/2	カラサーの裏	忍耐心神
定界 【 )】	7 - 5 - 1 7	7 7
開催石	前申的	ドキドキノコ
*** + 14.	不死 电	<b>抗動石</b>
<b>非结晶</b>	モスケッフ。	飞並ルフィ
<b>粉</b> " "	77312	- が由
トイントの客	\$2. 4 4 7 W	<b>火尚</b> 藥
独声をリコミムチ	V4 54 x	書き ヤグケ
商金ぞ、ゴ	忍耐い神	<b>硬化药</b>
さずの機能の統	テープスタの羽	つ イスタの印象
5 ** 極秋 块	9 9 a 3 2 Pp	カータロスド甲栗
帝面執うま宝	E # 4 7 0 0 1	增强形
トラグライト記事	FIN *1 K	% C + 6
9 ( ) 4 4 4 4 4 4	光虫	£ 649070
職業の小夫	<b>学力、</b> 种	補具用麻酔药
根制色の毛	雷界 割グレート	實質期
ドスランボスの先	匈食 高ゲレート	A + 7   1-4
審定の民境	鬼人 高ゲレート	36 F 7 F
宣奏子 芬	4 T L F S	回車部
五 五十角	鬼人的	東大的サルト
ザウシカの角	こん がり肉	生碳 + 闽
交子室の旅店	<b>品力 附</b>	79 % p
在人生 沙城	中 10 4 母来	まてすご甲児
<b>角差 牙</b>	千里 剛 - 药	没方体
* 中日生四美	M W 70	鬼人第
<b>老面玉小唐</b> 声	王城 水子子	121763
स्था वर्ष	1 1 MG	SEA + A C
<b>●</b> → 利	. A & 16 G	5 5 N 1 1
電ボ ・大角	カタラス・聖典	1 子文白 學班
报 A E · 東	e e e e	7 7 % W (III 49
主 、大党	祖人的でレト	王海カナイ
金銅子、入水	<b>杂走</b> 表	強は様々にト
F 21 2 A 2	F 20 1 7	12 /
青 丰茂	+	1 1
848	- F	p F
44 174 1	<b>不</b> 序 ①	モスタで体化
獨立。 布	245 E	龙径宝
<b>龙</b> 苔	<b>電性より</b> 2	1 19 体液
神堂符	Fu 143	E 19 1 # +
25 年	## s 1 3	七 1 4 体出
株工水	F4 . 1+1	£ 20 + X +
マア 過チャート	924411	44.4
** 通 生文书	生たみず。上	dis v
7 44.4 4	3.1 F (\$0)	<b>计图 编数</b>
<b>商金G14</b> 3	2 0 to 18/4	4 1 4 4 4 4
マ 王・ヤ ト	まり 4 機体	1: 7 3840
海賊メトリート	JLASP 9 七年29	JUNE 6 4 MISE
特人リケート	5 - 4 4 4 7 F	F 4 4
特殊十分		5 74
マメザ・の甲奥	15 と マルグレット	打上半点小鄉鄉
	特件をノコ	特产をノコ
クロオビチラット		門 ナイ 友婦
7 7 2 4	特性の生産機	花草
- 3 4	4	行事・イオーフ
		にが虫
アルビノコイン	<b>金字</b> 剂	
F17721>	<b>發走</b> 荷	器耐・种 ホットドリック
	ネント(一ト	
サルルガライ	<b>没</b> 方的	顧り
\$ 7337 = 1 12 4 3 4 7	鬼人药	特力で神
ディアプロット.	回雙荷作。 - ト	担复的 ニート
751171	恋雁4- 九药	競比的ゲルート
7 # tJ , 3 f	<b>在</b> 本 内	五 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
F X # 6 2 4	7 A A A	
47441	宮神神がよっト	神強制 22 + 44
377.74.	是 * 图 G	発走の
14242	等角 充药	鬼人物でした
文 文中日本.	操でる manage for	活力村
山東组引接神	黄鹤社	<b>阅皇</b> 琦

## $\bigcirc$

14			
	海地 (登地)		
ı	给出遂具	获得通與 T	款得道具 2
	山東語引換券G	替年刊ゲレート	<b>回复のゲレート</b>
	網の広楽組引建寺	ライトクリスタル	ライトワ スタル
	報の世典組引導業	総差の基礎	標準の支売
	食の山原館引牌券	海差の宝玉	<b>激发:宝玉</b>
	天の山葉明引険非	黒語龙兰天亮	展認定の天亮
	オオモロコ、	F '	4 7
	オオノ オグエル	釣りカエル	釣りカエル
	神を聞い側に	王族 カナ ア・	アレフグキ
	響盤 - 朱爪	鬼人的ケレート	勢力の丸荷
	観火差の物尾	皇帝 /タ	接荷
	電点・弾角	テンコスタの新興	カ・サロスの新容
Į	浮岳龙の体を	そ スタ レ特徴	皇帝
J	禅龙木	アルヒ ノエモス	7 12 12 4 7
Į	アメザーの巨大党	準置针	增售针
I	セブノチケ ト	解毒菌	色复苗
ı	ラヴァチケット	生命の助尘	秘格
ı	ノガランチケット	打上できる類雑な	打上ナラル機嫌な
	ウロオレコミンG	硬化研ラレート	循作员
	17モリコインG	生命心動士	原皇面
	タフィンコインG	鬼人前ケレ ト	鬼人笛
	サーセフコイ・G	<b>キルよりの大き</b> 。	・・人の総務

17モリコイン G	生命心粉主	<b>自皇</b> 面
9711311G	鬼人尚々レート	鬼人笛
ザ・セフコイ・G	4月17の大き。	・・人の総務
	1	T L A THE SS
<b>商政 (国域行</b>		The second second second
给班进具	<b>设建造具</b> 1	快速温泉2
	物产生工	
山・死轍		利声キノコ
115 75	特产キノコ	特产をイタ
2 7 10	特产をフラ	特声をファ
マグ側	特产生工工	特产を12
1. 1741	特声をファ	條仗 青
四角石	15 P 3 1 2	梯仗 青
打上ドラル爆弾	打上ドラル爆弾G	
		打上アタル爆弾を
爆药	り・計画大量	かう僧【母】
1. 117,	なるいは特	棒状 雅
# 7 . T 4 4	ケー青【小】	ミランタ音
7. 1. 19.1	<b>芝幣【□】</b>	なぎ 英青
セチャウロデリ	2 A 1 M	がつ かい毛症
大地 結晶	<b>東京 [5]</b>	大工工計
特所及ノコリムチ	か 間 【大丁	A 大野 【作】
青面旅の人間	ファンダう毛球	オアノモの度
- カレッドのサナ	१० १ म	棒状 骨
水光原珠	4 A 4 V M	7 4 5 5 79
野力の神	2 × × 1 M	カラ脚 【大】
トップロフト	85件[大]	2911
<b>头药</b> 糠	5 ぞと 英貴	5 2 7 10
× 7.49		
	能是 度	姚州祥 皮
トバナ大きな块	トスケア メウ度	トスイーオスに皮
りの実	4. 图 2. 整	神状で骨
大龙。战魄	聯繫 印光	7 7 X M
トスランポスの爪	ゲキボスの度	ランゴスタの羽
火龙の田植	御火堂の職	音龙の甲売
魔鬼・後	上水料	古文学
器度以係	水岸 阿領	* * *
瞬間の取	財 是 · 6月	
和报40年		無知马 甲壳
	<b>州鸟、耳</b>	何
柳港产新	御龙 甲壳	
東北 民居	水道でもし	實施子"是
岩龙 興	並供売	トスイーオス心皮
便並の手売	雌人女 田東	離火並 権
在人だの 競	一角定。每用	<b>头龙 青</b>
オコモの紅玉	ブナンゴの毛皮	便乌の鍋
古代值	龙骨 [大]	<b>電性工夫</b> す
物面主の連产	大多数	
		申號
展集の民産	老正龙口亚甲壳	<b>ナ龙、延</b> 間
<b>装火並の正确</b>	元星谷	無認此 甲壳
怪鸟+2坚责	ケオホスの上皮	き きけえの周羽
ヨ オスピ 失爪	雄火龙 7幡	火龙 輸
原角党の皇甲	湯定な骨	被毛牌 / 斯毛
立正なりまし	大味 硬 皮	キアイスの上皮
養金・毛	<b>建设</b>	至文件
トズとくガス	そ・スタ のす。	
復本黄		飞走ノブン
	F	ł-
春夜雙	# F	\$ F
オオンノアゲハ	不死虫	モニスターの体液。
桐々 布	並秘密	发轮至
差苔	龙骨 《大】	古龙青
神龙苔	上龙雪	至並青
芝木	发骨 【大】	古龙骨
神差末	-	
	上支野	<b>記</b> 並門
ファ 通チャ ト	虫がみアレート	生みみ
ファイ 造の注文书	虫あみグレート	立方 小
ディゲキチケ ト	ホリタン爆弾	市 牙、脚頭
現出なチケート	ポリタン爆弾	ボリケン薄骨
ター王チケット	近月夕 薄煙	ホータ・機嫌

<b>建筑 (医城市</b> )	to the state of th	
具直接具	<b>亚等道具 1</b>	软将进具2
実験コナケート	JLAP 9 七個號	JUMP 字片爆弹
<b>発人チケート</b>	2 7474 }	1 71
野跳+ケート	ヒャルグレート	1 74
アメザリカ甲壳	打土ドタル規律な	打上。ドケル律弾
7016 + 7 +	特产もノコ	特产をリコ
912.79	四八 主動	移ちた変観
7 / 2 2 4 /	信息の動	経路の印象
1212	現毛傳 毛	株工業の牙
T46/31/	ブラブラ、た皮	
#4.1034	馬輩の甲売	TAL EXX
トトプラフジン	10年元	病警が爪
*44*34.		言義子の社
p 7335	<b>网络鸟中</b>	<b>奥祖乌。郑宪</b>
9477uz4.	<b>医芝 华</b>	重要の印度
	角发与甲壳	角龙 牙
グラヒトコミン	<b>徒龙、甲壳</b>	发骨 【大】
マボロショイン	キサンのたてがみ	キー・雷角
F X # p x 4	砂水や蝋	砂室シルト
サノスコイン	水龙 顧	水並のしょ
20072312	<b>聯報</b> 5甲壳	機関の制
作用文子と	人主・明	大変。甲斐
先ととうます。	勇气,正	金剛子に原毛
弘業原引接等	秘商	美命い船
山麓地S機資G	、人人の秘符	生命の粉ェ
94 山栗地子時報	上古代	上並青
頭 "山井中で降客	人友、正館	大変→正轄
金"山岸街"楼界	人定 拉玉	★迎→紅五
金山電視を接舞	華度 生玉	電差 宝玉
天、山東街。後春	如火龙 天頭	入起→天輔
オオモロフ。	F 2	#·
11, 1114	作りかなみ	例: サエル
4 . 4 % # 1	数年第 時	火波・鱗
野海の青石	<b>研究</b> 符	龍光差 雌
用級為一字號	すっ まの海平佐	学者を選出書
<b>売火変に m売</b>	質問為 施克	村名 接便
女王伯《發表	和北发 上頭	<b>ネポッと値</b>
<b>坚定。其称</b> * 策	特項 福耳	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
4 95上班	业交换	业主接
件制 复印	和大龙 79頃	入 <i>位 甲</i> 輩
神差水	上京青	<b>亚龙州</b>
柳至一世邦	新山泥 動売	母人光 松林
アメサー・負大売	40 10 11	排 指 1 t
17114 }	明年 權利	19 数 14
ヨヴァドケート	BEE ITH	<b>非比於 重要</b>
74 65 1	17上ドタル畑寺6	1. 1 9 · · ·
*** 34. G	WIS BATT L	防御・草先
P - a 4 - G	外別子 伊州毛	45.7 / <b>发幅</b>
7 E 9 F G	御賀 多映	家岩岩 明城
9 - 5 - 3 1 6	84 25	金额子 原作车

<b>御者等 (医場所</b> )		
<b>始出道具</b>	G-10,638 1	夜傳道見2
4 - 3 × 2 E	\$3.0° % 2	A FF 5
10 9 9	火芒草	イート 心裏
悪食石	り一件	5.4
快矿石	下角下角 2	# 6 . 7 8 4
マガライトが石	4 チェクロデル	も チャカコブリ
トラケッイト収石	#	4.
水結集イチェ	妻チェクダリ	手入下来了了。
思異研	先虫	モ チャケカア
<b>帐</b>	マヒデタ	下北下水ノコ
クレ プロペナ	等力 种	補吸用的設計
シェアラースタル	発走局	社計工会工
1417,294	カルド BBG	犯走エキス
重代由	不晓虫	不死虫
<b>小金鱼</b>	忍耐 幹	硬化药
芝青 【小】	# 11111	†  -  -
やまや -	モンスタ ち液木	電光エキス
星拳袋	トストラウンス	トストラクレス
なぎの英貴	大貴 マクロ	カケサ ラメキノ
上定骨	4	营养剂
ケルヒで角	窓側の特	カクリッの英
ファ ゴン共	4 1	が虫
促定 头	カンキロ スの甲壳	ラ オスタの甲壳
トスペーホスの爪	+	+ /
トスミ オスの直	<b>場</b> 哲	解署药
ドスゲネポスの英	こんがり間	こんがり同
つ ガ 毛	特許をデオー	消费五
世界子主等	考节12 下心	回望笛
高麗の変化	ルガト 豊 G	しんがり盤
素質の業用	硬化药グレート	忍耐の九萬
<b>帯火変の上摘</b>	モノスタ の体液	忍耐の丸菌
種火走の理論	增强剂	火定の体音
<b>御火龙 居第</b>	カータロスの坚発	カータロスの歴史

## $\odot$

拼音林 / 在地名)		
给出心具	<b>获得违具</b> [	获得退異2
プルンプレ森降り	富光ともス	香朮エモス
迅发の尻尾	野走エキス	鬼人のブレート
恺進 3 甲壳	<b>抗菌石</b>	双方西
密推下角	鬼人药	現人直グレート
女王虫中居属	+ ,	<i>\$</i> ,
キリ・4 花角	祖走商	発走品でい ト
キリ、の特上度	车市 >	440,177
撰堂 角	香力門	7 7 F
常龙 韧尾	推走药	発走のでし と
交互影響	4 +	96.2. B
次定・ 主册	う。まてき、調果	# 9 J X 3 10 74
並称	生命 紛	モスタ 体質
抽龙石	"儿上" 五大 文	144 17 25
並求	生命一份	モマタ 体亜
柳龙车	746 I 4 5	76 74 X E
· 表出 → 影米	<b>稳药</b>	モ スタ 計畫
では、このでは、	コスキ M(項)	6 574 81
手T上 + 医电视感染	門上リタル爆弾す	打上十岁儿姐晚日
1 Xt of X	£ 5 \$ 1	££ 7
是少年	ş.	1
存夜雙	101	111
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体法
アフザリの甲鬼	打上,广步水坝砂石	打上了夕日推到
	規劃計	地震計
アノザリの巨大売		
7 11 £ 1 7 F	9577 4 1	\$177.12
タッジンチケット	朽らた走順	朽ちた金組
7 7 3	10 <b>0</b> 6	<b>新聞</b>
HH212	11+37	アオスノコ
P. B. F. J. F.	经货机	* T
アイミックコイン	硬化药	息耐の仲
J. E. T. 1	+ + +	t 5
964815	2万円	報告符
4 TH. 4 T.	18×20	49 5 60
1 11111	物が行った。	0.6
# L h 2 f	多形 万百	Marana b
2 5 11 3 1		
	4 / 問 2 ト	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 2 7 6 4 7		
# 211	17 K 24 7 F	<b>操作</b> 符
1 21 19 2 1	マカ 銀 ・	保まれ
4 4 4 4	*Y 力 五氏	W G T L
* N 1 4	16 121	長 5-2
网络	<b>多种</b> 型	<b>苏松玉</b>
タティ油チタット	虫あみでレート	生みる
ファく適の圧文书	虫あみゲレート	生みみ
9 5 5 9 6	1. 7 単計	p 9 18 10
11 d 1 4 7	1. 9 tg/op	1 2 1939
2 3 1 9 5	1. 7 4 0	2 2 10 10
- N/ B/C /	NUMB S . ESOP	
_		は 新作 。 関係
11. 2 1 4 1	r 4 - 1	A 4"
<b>程度</b> 1	7 4 × 1	7 %
1111	2	
1 1 1 m x 1	561 . W.T.	₹h + 5
1 1 1 2 1	<b>解图第</b>	E to V Ti
3 M   4	生命 粉之	Marin .
2 4 1 4 h	まってき 環境な	\$12 1 0 4 d(S)
<b>正学9 一种称</b>	大りに切か	大学と環弾
1, 21 1046	大タと様連り	大文 明明5
例 , 学 、 10 数	<b>小景</b> 市	□ M 被 M M
14 二字非与校务	上級 4 7 9	上でなど角
全一点要性了物化	提升 · 原	F 4 8
天の山東田子接枠	迅並の失調	迅速の夫舗
404 24 6	<b>静水的</b> "。 下	( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )
7 / E 7 G	生命。例由	変数を
	- 東大声 トート	現人節
9 / E J C G	14 - 7 大 7	。 境界

绘出道具	fr 4-2-4	秋河道具 4
店 トラケ	<b>第5年8 エ</b>	# 2 F U P
中 チャクな	石 =	與盘石
计原子架 古	大地 结品	大龙 结晶
水階語イナコ	水光页線	非尽当来
13 Pt + 2 t . F	大地、结晶	大地 结晶
e brade	中 7 [1] [1]	珠塔品
を も トル	铁矿石	大郎、括品
小多色	铁矿石	医盘石
トス大賞 アフェ	上键图	起五
鸣人袋	水光原味	大地 结晶
外押	铁矿石	55 4 石
斯 並骨	トラクライト配石	快罗贾珠
龙の爪	<b>铁矿石</b>	過盘石

<b>但因此《生物</b> 的》		
给出退兵	获得通具!	获得道具2
7 2 3.	マカライト発石	大地・広師
野童 皮	<b>铁</b> 矿石	サラ 上が石
奇重聚。》宝	水市原珠	大地・特品
トマイ オマ 英	水光脉斑	水光原珠
7 イス 主味	大垣・・結晶	下午下午十七折石
再任為 上編	\$56	23
电磁鸟 下壳	<b>使罗沙珠</b>	修罗原珠
		17
<b>岛学马·石英</b>	カブレディトが石	サブレライナ群石
<b>公别于</b> 班/€	カリスト発石	大地 也温
飛着薬 幼上   4	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	上於玉
品號 布	マトライトが石	マカライト配石
银火龙 标准	メルト さと研萄	差玉
製作品 易養	14 - 701	<b>经递原</b> 基
8 T 15 16	4 5 4 が石	2 4 子、矿石
2. ¥ ÷ K	主義石	子 5 大年中
でき 甲壳	大地 - 培品	1 1 1 1 2 4 A
馬1 芝 平光	C"I	12-61
THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	The state of the s	
5 X 登後	10 E	1471
サカラオ 財災	大地、塩品	さり 上仮石
モノブロスハート	大地の結晶	ライトクリステル
老山並の甲壳	マセライトギ石	但其名
・計算の証	少世 4年成	位准在
常並の角	D ±	4 (2° S
京芝 爪	portal for its	度等 中間
5 F = 90	沙珠护珠	16 未 6 B
文記室 。 角	1 1 4 6 1	16. 金印数
	74 6 8 14	
5. 为主题		\$ \$ E
**	<b>舒玉</b>	E' E
神美計	1 to h	a 2 h
是 作	1. ż.	f d:
神泉水	2 8 d E	a to Ti
11 1 + 9 - 4849	1 . 1 4 10 19 2	手上トラル維件。
}	1 40 ,	1.50
# 4 7	1	
有亚甲	* t	1
	1	1 27 休息
11 CV	表形, di	
アイヨウ 印表	打上 2 排砂	11 + Y & 1015P
1 1 20 1 1 A 港	WW. Cal	4(314)
716 77 1	33 0 1 7	41 0 1
9 69 6	Tr - 1 发稿	E . 1.00
フ・ファイン	別 4 4	d fo
13113 12	快忙石	U MA E
4 1 (	水平片間	A1 16
71 731	8.898 8.883	13 to 7
151121	4 4 of	大师 Kailli
	*B*	
#14711	7 13 67	5-7
b * 1 2 f	水平区的	5 4 4
1 1221	7 1 5 WT.	<b>中外的数</b>
* * + 2 1	花物中珠	1. M (,
7 5 9 9 7	水中 15 题	4 + 4 4 4 5 4
1 X M L 2 Z	1967 4	网盘石
8 5 5 5	大郎 12点	35 65 45
100 25	R.19 C 13	<b>年</b> 自身
121	步 + 战石;	III I BEITH EA
4 43 (	168 40	77 4 4
编 有	龙峪里	龙桥里
7 11 4 5	9 37 3 7 4	9.1 4
7 。通,进文书	出わサフレート	里方 4
7 44 64 6	七月 4 機構	十 9 環律
中土在「ラート	· 中 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	于 1 文 · 编译
₹ ₹ ¥ F	4 1 4 18140	十月月 職領
長端 トラート	JUMP 6 - 1880	JURNE > 、探讨
行人チケット	ヒッケルグレート	EYYA
10歳 トリ ト	19611	4
	F	£
44 14 13		
清潔 非有工作	\$6764	動を力する
6 7 7 F 9 F	そのでは	Neva
54765 F	11生石	1 4 以石
2.8 4 A F	打上りを公開砂ら	打上ナクル爆弾し
<b>山東市石鉄器</b>	006	间量值
· 查班马特别 2	<b>毫人</b> 孫	建设品
田 工具数号检验	<b>独相</b> 县	學術 锭
the second secon	A THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF TH	お替用の基
位 山景子与模件	<b>南平</b> 岛 来	
金、山草铅子块势	老山龙 电五	老山龙、红玉
天 山果也多柳群	党加 天宪	位龙 天死
राजनाच्यात व	カブレン ト何石	虹色矿石
7 € / 1 / G	マニオ が石	1407 244
कि निर्दे दे	१४६५ देव	虹色矿石
	エルトライト何石	1 数类石
デンセクコインG	2010 L 3 J L M 40	d up sec. Hi



# 隐藏迷宫攻略

作为tri—Ace游戏的惯例。来到是第80SS画 前并不代表游戏的结束,只是说你现在有资格

进入真正的游戏世界了。本作也是如此。在 于少年最终BOSS前的记录点记录之后





The second second

在VRエクスペル中で各項设施都能照旧使

用,从李子无来的同伴。王龙和チラト在这边

重于我们来到Vinz。人人心的主要目的 就在于游戏中最高难度的迷宫。诚练之洞窟。 这里有着游戏中最强的散人一自然也会有最强 的装备以及特殊的必杀技术故章木作为奖励。 试练之洞窟位于第三人人人心地割在下角的小

少时间。



岛上。可乘坐步了一下前往。进入迷宫之前 先看一下下面列出的注意事項。并准备好相应 物品。

印试练之洞宫共有下3层,其中没有任何存档点。因此在进入前要准备好充足的图复药品。 装备方面注意强化。STM能力,这关系到最外结束后HP和MP的回复量。

の防具方面。 別枠需要利用組織特技式である。 スペス制作出言解: 最有用的防具、側知下来

"防兵		<b>技</b> 集	使被抽屉
1フレ・ウス	中リハルコン	光属性吸收 火 风风性凝半	
1 2 2 7 1 7 7-	4 5 7 7 7	无敌 IP不断减少 水 人 暗I属性加倍	×
デュエルス /	ダイスケス	防止石化 地 火 凤凰性减半	· ·
1 1 2 - 1 h	A + 1 +	防止麻痹	х
ウィッチブーノ	ムナイト	火属性无效	×
インスティグラ	A + 1 F	<b>纹章术磁力上升</b>	· v
ルーシュエズ	ル シメタル	风旗性无效	×
1 3 - 2 9 17 7	4 - 494	助业石化 凤 光端性无效	,
ハラスアテネ	スリル	全属性概率	15

以上表格中《表示需要促进物品》》》》 之人之。《别表示不可有该物品》可在购买之 前制作。或者购买。《为人》,后暂时实 掉、制作完成后再买回。至于这点差价在后期 根本不算什么的。

②第6层之后杂兵强度带显微升,为了避免金 灭。在战斗不利的情况下应及时使用书歇天 用了一消費で表現。 動作)未達走 動作)未達走 動作)未達走 動物的 対象力不够自信或者相对整慎的玩家。可以在 完成解谜后光出去存档。

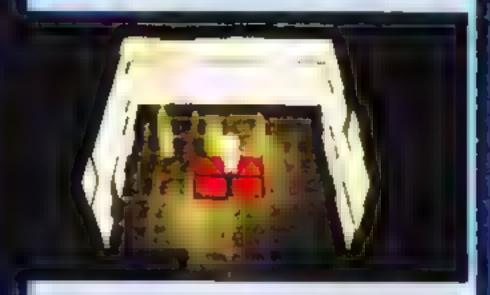
の一些最常用的必須技和紋章木要尽量提升熱 等度・例如クロード的既必被、慎而刹和レッ 的フェブリーライン等。

### 准备好了吗?下面我们就来详细解说各层的谜面。宝箱以及BOSS情报。一起前进吧间

#### 地下一阶。南京第二首四条 部 >

キクタル、ブルーへ」1、フューンビ フ、特效药、ニュークリアポム トライ エンブレム、リンクストック(食) 拉下墙上的开关即可

ダークフェザード、ウィアードナイト×2



宝稻中的★标记表示重要物品。比如这 軍摩到的リンクスト ・ ク就是可以リンクコ ンボ夺取必系技用的。BOSS战难度不大、 注意使用防止石化的装备来应付敌方的石化 攻击即可。胜利后获得パ ニィシュ ズ、 装备后除了在战斗中移动速度明显提升外。 STM的提升也是相当可观的。另外,左上 的房间中有比较特殊的地方。在这里多走几 次可以掉到第9层,这是该后我们会经常使 用的捷径,注意不要在没完成前8层迷宫时 就使用。

### MIN B B A STREET OF DECK

ネクタル×2、シルヴァンメイル、特效 蘅」ドリームクラウン(★) ジュ・ ビーフ、スレイヤーリング(★) 就像本层的名称一样,这里的谜题就是 一本道,也就是一笔画问题。不重复走过 所有房间即可打开门,可参考如下走法 最初的房间→北→东→南→南→东→北→ 北→北→西→西→西→南→南→东→ 北丰最初的房间 ドリームシェイド×3

No.

BOSS战需要注意敌方的特殊攻击ド ムヒ ス, 会导致我方暂停动作, 可派 上两个纹章术师,用レイ等咏唱较快的全体 魔法来牵制对手的行动。敌人的HP不多, 集中干掉一个后就基本没有危险了。

#### 地上一阶中国

キセユアリーフ、 リフレックス、リザレ クトミスト、リ ンクコンボ(士) 按照入口附近石板的提示,转动人像至适 当的方向即可、具体方向为 ユフィ(南) ロイド(东)シス ティーナ(南)フェリア (东)シャロン(西)ミレース(南)ルーク(北) ブラッドゲレル、ハンティングジェル×4

依然是轻松的BOSS战、胜利后可获得七 ラフィックガ ブ、此外石板上出现新的提 示"恋が成就した二人の视线が、交わる所に 实りあり"。按照提示在ル ク和ミレ ヌ两 石像中间即可得到リンクコンボ。事实上这 件饰品在刚来议里就是可以拿到的,不一定 要解谜后才能拿到。



### 

漆黒のヒアス ヒヨノン、ネクタル 丿 ザレクトミスト、ヒュアリーフ、エクス テインクション(食)、セラフィックガー ブ(★)

直接往左上走就可以去和BOSS交战 至于 中上部的门则是、要先去右边的房间打开并 关才可进入。和里面的武神对话后,让一 名音乐LV10。同时拥有天赋リズム感和音 憋的同伴演奏即 可满足要求 从而获得乐 器 幻の三味线"。

这次的BOSS仍然是杂兵级,HP倒有不 少,注意保护我方的回复人员就不会有什么 问题。此外,在本层最初的房间中,左右两 边的小房间看上去没有人口,实际上都可以 从下方隐藏的门进入并开启宝箱、之后还会 遇到多次类似的房间。其中右边的宝箱中是

レオン的最强咒纹エクスティンクション。 如果他没有成为同伴的话就无法开启。

JE 414 1 1 2 4

1 1 1/32

#### 地下 5 所 winds 、 たール

特效药、フレッシェンロップ、ジェシーピープ、フェアリイリング、ネクタル、スレイヤーリング(★)、セラフィックガーブ(★)、ウィアードスレイヤー(★)
打倒BOSS后获得登蓮の宝珠、之后便可开门前往下 层。

ウィアートピースト

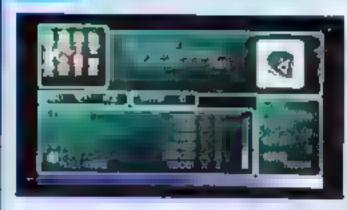


进入本层后刚前往下一个房间,就会遇 到我们的老颗人ハフィ、她在本系列为代都 有登场、应该不会说错她的名字吧。和ウェ アードビースト初战物及只能造成1的伤害、 尽快逃走即可。继续前进会再次遇到ハフ 4. 选择敕她便会进入战 4. 对手足我们之 前交手过的3只ドリ ムシェイド。胜利后ハ フィ又跑了,不过掉下的ウィア ドスレイ ヤ 记得捡起来。继续往右下房间前进、在 那里第 - 灰遇到バフィ、得知肝に深要"紅葉 の宝珠", 而这个需要打倒ウィア ドビ ス 上后获得。回到最初和30SS交战的房间 后、进入右边的房间便会再次遇到ウィア ドビ スト、虽然这次每下还是伤7点HP。不 スレイヤ 后、战斗可轻松结束。

### 地下へいいるペス・オペル ラテッ

キュアポイズン、ドリームクラウン(★) 在有众多盗贼石像的大房间中,调查右下 角的石像会发现机关 开启即可。

チンケシープLV99、チンケシープ×3、ド リームシェイド



停下扰的ドリ ムシェイド, 之后只剩下一 个チンケシ フLV99就不足为慎了。胜利后 获得チンケスレイヤー, 装备后对盗贼类-上 必杀、但是由于攻击力只有1、遇到其他敌 人就相当不利。チンケスレイヤ 也可以在 之前靠引导超级路廟ラドル来获得。不过和 现在获得区别不大。本层杂兵有三种斋贼、 具中チンケシ フェV09和メタルチンケ船角 很高経验値、可利用チンケスレイヤ・来快 速升级。此外,在有众多盗贼石像的大房间 中, 还有~5%的几率会遇到行商人サンタ。 记得事先准备 - 于万以上的资金以使购买多 个tr Ace纹章"トライエンブレム"以及脱 出隐藏迷空的"カエルの辉石"。另外、针对 这些高价商品、要活用超级特技"なんでも鉴 定だし"来降低价格,还有使价格降低25%的 シンテレラグラス也可以一并使用, 效果相 当明显。30SS后面的房间有转移点,可用 来快速脱出。

### 地下/所一点、rates

| 課龙"石田屋"、珠の光"有机雄町" ヒュアリーフ、ビョノン、フレッレユンロップ、がんぜ、リザレクトミスト、パーニィシューズ(★)、ひび割れた宝珠(★)、ウィアードスレイヤー(★)、トライエンブレム

and the same of the same

在最右方的房 司中找到"ひび割れた宝珠"。用 细工加工成"红莲の宝珠"。再放到中央的祭坛 上即可。注意该房间也是要利用隐藏通道的 而宝珠放到祭坛之前必须先调查旁边的提示石板。 「スリルイーター

コOSS战时需要注意的是它受到一定伤害后会用全体攻主技ル ンヘイダンス来反击, 注意回复和维持我方的中, 此外多人围攻让它需量处于气绝状态也是快速结束战斗的好方法。本层开始杂兵强度明显提升, 以后经常会出现轻松干掉。OSS回头却被杂兵轻松干掉的情况, 要随时提高警惕。特别是遇到七八个チンケン フLV99围攻我方的情形, 应该马上用韦驮天来逃走, 否则很容易被全人。至于宝箱中拿到的トライエンブレム是假的tr Ace纹章, 注意名称的细微差别, 这东西在历代也均有登场。

ACCRECATE VALUE OF THE PARTY OF

the second second section in the second second second second

### 地下入阶 篇文:

幻の大トロ ヒョノン ウ~ズカケテル、スライムゼリー、特效药、フレッシュレロップ、がんぜ、アメ・バスープ、ラヘンダー 圣杖ミリオンテラー(★)チンケスレイヤ~(★) セラフィッケガーブ(★)



侧查正上方的食神像、按照要求提供食物、尽量提供高价值的,其实在迷宫各层的宝箱中就可以拿到不少。到一定程度可选食物中会出现失败的食物甚至其他乱七八糟的东西,随便选择一个就可以再度遇到某人。之后下方的门会打开、和80SS战斗后即可进入下一层、

エリンン・ビースト

エリシン ビ スト会香下我方人员、 其他就没什么需要在意的了。注意防备这点,战斗会比较轻松。

### 地下与附加到到1000元。

剑的玩家不妨---试。

リーフ、ヴァリアントブーツ(★) 初次来并没有什么事情发生,需要前往第 12层打倒风風获得圣剑ファーウェル之后 调查下层入口前的棺材 才可和本层BOSS 交战 胜利后 获得最高攻击的武器魔剑 レヴァンテイン。此外。利用圣诞靴也 可以获得圣剑 ファーウェル、这样初次来 这里就可以和BOSS交战获得魔剑,可以回 避一次和风風的战斗,有耐心去睡觉拿圣

リサレクトミスト 特效筋 アルデミス

ワイズ・ソーサ リア、ドリームシェイド×3



30SC 截中多个ドリ ムンエイド的智停攻 主,配合ワイズ ソ サリア的强力全体纹章 术,使战斗有一定难度。我方可使用多个纹章术 電,不停地用全体纹章 术卒制敌方,等ケロ ド 将ドリ ムンエイド逐一主破危胜利就在眼前。

### 地下口阶。至一四日

フレッシュンロップ ヒュアリーフ、贤 者の石、レインボーダイヤ、パーニィシ ユーズ(★) チンケスレイヤー(★)、ヴ アリアントブーツ×2(★) トライエ・ス (★)、ヴァルキリーガード(★) メテオ スオーム(★)、圣杖ミリオンテラ・

وكالإورادية أكار سيدراه بالمناس وأركاناه

入口附近的方阵代表各个房间 走上去踩 亮后表示该房间可以递行,注意最多只能 同时让5个地方亮。出口在最右上角的房 间,最安全的路线是从左下角出发,依次 选择上右上上右。

ジオ・ガーディアン

本层谜题虽然简单,但是方块亮起后的颜色代表不同的危险程度,绿色是无危险; 黄色是有些危险。全体中、MP慢慢减少;红色则是非常危险,全体HP、MP快速减少。此外,本层的宝箱不少,其中更不之顶级装备以及アシュトン的最强必杀技トライエース、



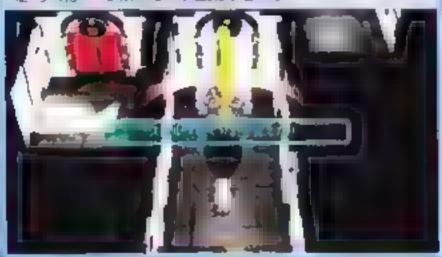
### 地下 I Y a garagay

无

要两个人前来门才会打开。

ドラゴンタイラント

对付这种空中的敌人,2 中下的吼龙 砚是最好用的技能之一,专心使用再配合后方的回复与牵制便可顺利获胜,胜利后获得最后的战斗技能"めくり",其效果为攻击的有一定几军出现在敌人后方,还是很有用的战斗技能,尽快提升到。V10 吧 比起户S版,本作的战斗技能进行了一些微调,原版这里获得的是"7 中 卜"。之后利用上方的转移点脱出,存档后再次进入迷宫,需要选择一人和主角同行,一般都是选择男女主角,搭配还是相当合理的。然后可利用第1层捷径直接前往第9层,可节省不少时间,至于第10层还是尽量兆走吧。





### 地下一阶的中州州州

ヴァルキリーブーツ(★)、バーニィシューズ(★)、バトルスーツ×2(★) 拥有圣釗ファーウェル和魔剑レヴァンティン便可打开门。 フェニックス

フェニックス可看作上层BOSS的强化版本、战斗方法类心、不过我方只有两人、需要更加注意自身的安全。从这里开始不妨使用吸血铠战术、简单来说就是让クロド装备上无敌的ブラッディア マ 在前方攻击、レナ在后方专心替他回复即可。战斗胜利后如果已经拿到魔割レヴァンティン可直接进入最后一层,如果没有的话就要回到第9层去打倒BOSS,不过之前可以先脱出来更换成4人组队继续战斗。

### 現し 所から にもにはかたつ

والإنجاب والمحافظ والمحاولة والمنافضة المناف وأأنا المحافظ أرأت والمارية

ヴァリアントガード(★)、ヴァリアントメイル(★)、弱質天使の腕轮(★) 开启两側的(机关即可。 ガブリエ・セレスタ

本系列默认的隐藏3OSS之一、ガブリエ・セレスタ登场: HP高达100万、要做好长期战斗的准备。她使用的术有スターフレア(光)、ノア(水)、フェーン(风)、事先装备好相应的无效或者吸收的防臭,例如アクアリング、ドリームクラウン、トライエンブレム等等。如果使用吸加铠战术的活、由于ブラッディア マ 的无敌效果也包括各种属性攻击无效,甚至石化之类的状态攻击都不会有作用,因此只需要注意レナ的安全即可。不想回去多走长路的话,不妨在上一层战斗后直接来挑战ガブリエ、当然,路上的杂兵战还是尽量逃走。战斗胜利后获得最后的乐器白银のトランへット、记得用作曲做出恶魔の旋律。



COLUMN TO SERVICE STATE OF THE PARTY OF THE

# 最强BOSS的挑战

## 子でラファーシ

#### 3300000

先作曲创作出"恶魔の旋律" 然后在可战斗的地方(比如大地图上或者迷宫中)让音乐LV10的同伴演奏。注意 该同伴需要有リズム感和音感这两个天赋,不过都这个时候了,我想即使没有的也早就开花了吧」

女王乱舞(附加石化效果)、シャドウフレア(暗属性)、メテオスォーム(光属性)、ワードオブデス(即死纹章术) 多种物理攻击,防御攻击后星光反击

系列默认的另一隐藏808S异翼天使不也是 是本作的最强808S之一。诗高达 200万。帕瑄攻击方式和ガブリス。也之人与美 似。不过使用的纹章术则大不相同。注意进行 植应的装备调整。例如暗属性无效的。 可以接有石化防御效果的。 一个工作装备。我方的等级有个130左右也 就差不多可以原利表战成功了。再是一点也没有关系。

入無	19 <u>5</u> 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19
武器	魔剣レヴァンテイン ファルンボーフ
提甲	79 917 2 7
头盔	オ ディンヘルム インスティアラ
盾	ヴ リアントガ ト 「ウ ルキ カ ト
脚申	ヴァリアントブーノ ヴァルキリーブ /
饰品	アトラスト・ケ トライエンプレム
饰品2	パーサーク ング 卵漿天使の配轮

カラスト 的必条技可设定为活人到(基本不用)和開北破(政击主力) カラスト 前級章术則保護 フェアリードラル・フェアリーライト和エタゼ ルフェザー 其余封印(冗象の使用→按口能开



关所选续章本)。成斗操作を自己と或者レナ均 可言操作レナ耐注意和昂翼天使保持距离。針 及时国复自身和クロード的は、操作クロード時 則和电脑操作一样。专心使用眼龙被攻击即 可。虽然说无敌状况下不怕界更无使的星光反 击。不过美备でトラスリング后普通改击不中 金导承长时间的硬直状态。而使用毗龙被则盖 本没有破綻。アトラスリング+パーサックリン 了双重强化的目的是增加所定被每次攻击的伤 賽值品 両程減少耐攻 击力随之上升的魔剣レヴ カンテイン更是世快速減少的プラクディア 了一的最佳搭档。在HP只有一半的时候基本就 能够保证规定被每段攻击都9998伤害了。使得 战斗故事明旦提升。以上方面用フラルシネー プ的MP演費1/2可节省MP的消費。オラステイ プラ阿提升教章术放果。国ラモジュローア防止 有化并且光展性无效。またライエップレッ使得 職属性无效。至于那難天使の腕轮主要是給性 **增加一些时间 使得回复量增加一些** 

以接着演奏"祝福の歌"監討増加各項能力。当 然。成斗前记得先关择修行和开課。

実际战斗是相当経松的。 かは本意の直攻击威力十足。只要能够保证し 力的安全以及回复时间。战斗胜利只是这里的 事情。比较熟练的话。战斗可以在15分钟内结 東。在战斗中记得使用フォルアップカード(战

## リークノニン

1500000

完成フィリア的连续PA。

神曲(全体物理攻击且附加石化效果)、ディヴァインウェーブ(自身周围连续范围物理攻击)、フェアリーヒール(単体IP大回复)、スターフレア(光)、ノア(水)、ロックレイン(地)、サザンクロス(光)、エクスフロード(火)、エンゼルフェザ (全能力强化)、防御攻击后星光反击

最終BOSSダブリニル比起上西介螺的部員 天使似予到了很多。不过。在满足条件的情况 下。出现在我们面前的特是一个完全不同级别 的真正的ガブリエル。出现条件相对简单。需 要完成フェリア的两个PA。具体如下。

OPAT是在早期港町クリク进行的。记得剧情 发展到前往这里时先进行PAL 否则就会错过机 象了。在上辑我们也曾经介绍过

の上ーPA发生过。并且在最終BOSS前的记录点 有过存档。再四對センドラル。ティ进行PA 前往市政大機会再次遇到フェース。然而最終 無就此消失。只當下一件條品イスラフィルテ

两个PA发生之后。再去见垂蝶8065时,对 画。对话等都会随之改变。就斗中他也不会再 次变身。因为一开始就是最强状态。等级和战 术类似对战昂真天使时的情况。新需物品也可



参考后預先准备。当然,經验值加備之类的就 没有必要了。毕竟是最終BOSS······· 至于人物的 整备则需要针对对于的攻击方式来进行一些调 整,具体如下。

A. I	7 = -1	- V 9
选先	魔剣レヴァンティン	ファルンホブ
信甲	7 1 7 1 1	F 花 文
头盔	オティンヘルム	1229179
ň.	ウーベットサート	· 中文水水 - # *
海电	ヴァレアントブッ	ツァルキ ブ ,
饰品1	11 12 27	2 16 x 1 19
饰品2	· # 5157	発展天使の解発

**多年中科保持原样派反正是无数状态**。 方政告方式改变也不会有影响。《直子》》这 次就有一些两定选择了。继续用上次的差异也 不是不行。只是物理防御相对较明。中神曲剧 可能一下就战斗不能。更多需要集战斗技能 "受け流 《宗圖遊》 假这只是集几率发动的。 重于水黑性的多次成力不是是不至于造成革命 伤害。也可以调整就这种。常数值最高的影响 ルスーツ強化物理防御。代价是失去了石化防 得以及光属性无效的效果。被石化的可能性不 大量万一发生及时用药品回复也来得及。流于 指者。由于其一プラステル最常使用的故意术 就是光黑性的这两个。因此必须要进行调整。 这里拿下了3A被章 换上光篇性吸收的作品。 **火火火火火,这样光,火炬收。神典也不**量 于造成政命伤害。但是危险仍然存在,那就是 地属性的最强魔法司意为《江河》由于地属性 无效或吸收的装备缺乏。即使减半也再能一下 999年。因此無清用的リヴェミッジョンド会 使用得较为頻繁黨復活后要马上再次对她使 用。一般来说了一战斗不能的主要威胁来自于 ロラクジネズ、唯書神曲与は変変と対象 了的连续攻击,但战斗需要复活的次数基本上 不到5次』总体来说还是相对轻松的。战斗时

其实。在PS原版可以使用單元药秒条排送 两个最强BOSS。不过这次的PSP版是先数的。

间约8分钟。

Sec. Mind

因此用暴翼关使来练级也不太合算。此外 述**吸血**能战术还可以进一步走极端。让クロー ド和ノネル两人都装备上ブラッディアーマー 然后前者进行攻击。后者专心回复。 R要回复

的量能等超过P减少的量。那么战斗就是肯定 实胜利的。也无须考虑装备上的属性搭配。不 过实际实验下来。发现战斗时间仍然是差不多 的。并不像笔者之前预期的那样有明显编矩。

# 過過同時間

这里说的结局并不是裸摆好暴度而改变的 同伴们的去向。而是最后的FIN高面的区别。和 IS與一样。本作的结局也有三种。第一种结局 就是最普遍的。按照主线這種打倒最終BOSS通 关即可。

第三种结局在影情上是相对完整的。具体 条件是有3个

- ①隐藏迷宫全部完成
- ②最終80SSガブリエル党画
- **かまるのと、一般投事件全部完成**



完成子子上加入的条件。不过最等无论地是 否加入都可以进行下去。

法 被告知需要PASSWORD 注意 在进行下 步前一定要先看完一項其他的情報

3. 去ギヴェクディ的大学。在右方学长章和 レル学长谈起レインデス 然后去2居左方的 历史研究室見レイファス

4. レイフラス说起机密文件的事情。之后去セ メトラルックリ进行PA 去新衛社见テナト情 地调查密码解除办法。

再在这里进行一次PA。得到调查结果。去是 书馆告诉管理员。但因为权限现在还无法看到 具体情报。

3. 完成上述者で且去过故章兵需研究所的语 再去現以上2000年(告诉他在研究所看到的者 岡町、同以看到一部分情报。

2.再会見ペレル学长 | 获得解码用的重要道具 ・ とようボークス | 担点 エドラボックス交給 レイファス層他便开始者手进行解码。

#、在ギヴァウーイ批行・次PA 集合后再去见 ・イステス使可看到全部シーナシェト情報了

調売全部情报后相信你对制情的了解会加 原本少二再去打倒真。 ガブリェル后便可以看 関第三种道关画面



# 



一对一的四连战。获得的奖品随多战同伴 的类型不同简有变化。以下表稿中言或品《是撰 成士美同伴。美品B则是指紋章术即。这一模式 真正重要的还是A维。有获得不少好武器。

RANK	<b>美名</b>	
t	もヨハン カエル×5	
D	ずん・マーセート 宝石セート	
С	泰华美食セート 世界の銘酒セット	
H	ムシナ アコ ここかんトロ フ	

### 人獎奖品是各同伴的强力數器。異体如下

•

- 四世	100
セリス	フライムフィアー
+ t ·	悟りにお
ウェルチ	指し棒ゃんのかゴルド

#### 一对多的四连战术周来赚SP的辅助方式 - 般使用较少。

HANK	The state of the s
F	1000 7 t /v 2SP
E	5000 7 1 4 5SP
D	10000 7 t / 15SP
С	20000 7 A JU 30SP
В	40000 7 t / 50SP

### 上組队战员5战3胜制汽车个等级的奖品可以 拿3次 东西还不错。

BANK	RA.
F	ハ・ブル、スト
É	资。国(4) E 《 X
D	マン ククロス
С	1 17 an 17 + 17 ,
8	ライトクロス
A	29 # h

这一模式没有等级之分。印建战获胜后的 第二次完成的奖品就变 展了持步引的KISS。 ファーチェージ町時代模 得不少贵重矿石。而最有价值的则是最强装备 之一的トライエとブレム

# 随规制的船的根据

在游戏中。有一些可以获得有品的特殊道 具。例如上緯介绍过的《文》等之。前萬介銀 过的步骤为了一个多下面就到举一下可利用这 些特殊道具获得的一些较有价值的抽品。括号 内的为获得几率。

在港町を集を的PA中从で乗りて身

上倫到

11 2 2 大学 本代 (2.096) 智老者名人也 まう(0.4%)

プラーエルリアタワー2阶 約室箱中 大(2.0%) ルーンメタル(1.2%)

ファンジティ斗技場サバイバルバトル50战全胜的奖励

石(1,2%)。トライエンブレム(0,2%)。 原者の

以Vity 対的小孩身上倫査 或者在行商人サンク是购买

ローブ(0.4%)。 星剣ブラーウェル(0.4%)。 セラフィックボーブ(0.4%)。

作为附录。我们放上技能电波升级时能机获 得的物品。其中《《《》 外等贵重矿石是早期合成 多位阿伴最强装备的必需品。可普加利用。

入手孔率12%	入于几年6% =	入手几家2%
707~91X5	オリハルコン	スタ・タストェッグ
キ バスト 。	サエル	これす。ケー
スペケタケルス	くなりル	b at two
1 1 7 ~ 1 ( × 5	ムサイト	71 1
ブルーヘリイ×5	料理は一てろ	1.941.7

# 心心心

## 是大学集团

一般来说。我们在完成隐藏迷宫时的平均 等级不过120左右。要继续升级乃至到255组 就需要有含适的练经对象。前面提到的利用资 數等級是一种方法。更方便的则是利用演奏思 應之能帶出現的高经验值的固定数人。这些多 是隐藏迷宫中的各层BOSS。出现的对象由演奏 者的音乐等经决定:随体植木

L V	樹電的拳人	Heli	掉落的貴重物品		44
	フェベックス	350000	サナノアントメイル	1000000	500000
3	ケップガンナー	48500	67000	4834	
4	ハル・サ ヴァント	450000	600000	100000	
5	. 212.19	800000	242000	50000	
6	ニエシリン・ヒ スト	450000	300000	42000	
7	+ オ・カ テ ト.	400000	ヴィオアントガート	300000	100000
8	ドラゴンタイラント	550000	ヴィリアントサート	1800000	1200000
9	77 ( 3 + 7 4 9 5	700000	ヴィレイントメイル	1000000	300000
10	イセリア・クイーン	3300000	邪骨天使の腕轮 展創レヴァンテイン	4000000	50000



表方同伴共有8人。上表中除了LV3的杂兵 外。正好分别让同伴的音乐等级为剩下的® 个。演奏的时候和昴翼天使同样需要演奏者的

ドラゴンクイラント和LV8的ワイズでリーナリ 特別是前者。配合LV10的修行 一战下来 毎人就有54万的经验值进帐。还同时获得120万

演金。元论是练级赚钱都是上上之选。自己操作男一成士系同伴。让电脑操作クロッド使用。 利力被。配合鼻翼天使の腕轮的光弹发射。此

斗结束得相当快。基本上30秒就能完成一次。 此外有几个BOSS还全掉下强力的装备。不要 構过。

### 星度选择

PS版在声音收集到50%时,重新开始游戏 可以选择新的银河和宇宙难度。难度明显提 升。尤其是宇宙模式。放人的能力强度。最强 BOSS夸张的攻击力。都使得最斗越发艰辛。这 次的PSP版也保留了难度的选择。不过开启的力 式则做了更改。

事实上是变得简单多了。只要打倒的敌人 数量到2000。那么回到标题画面就会有新的变 化。在开始新游戏处有个新的标记。而右上角 则有"清开始新游戏"的提示。这个条件实际上 在之间分析的敌人数量。源早点出现新难 以看到目前打倒的敌人数量。源早点出现新难 成一大可选择数人需面且数量多的地方多进行 战斗。不同难度的具体情况如下。





沖底	描述	具体变化
EARTH	地球、住む人の領域	递票模式
GALAXY	制司を生きる者の領域	敌人的HP和ATK1 5倍
UNIVERSE	宇宙を駆けめくる神の筋臓	被人的HP和MP2值 ATK1 67倍 MAG1 33倍 AVD+128 H T+8

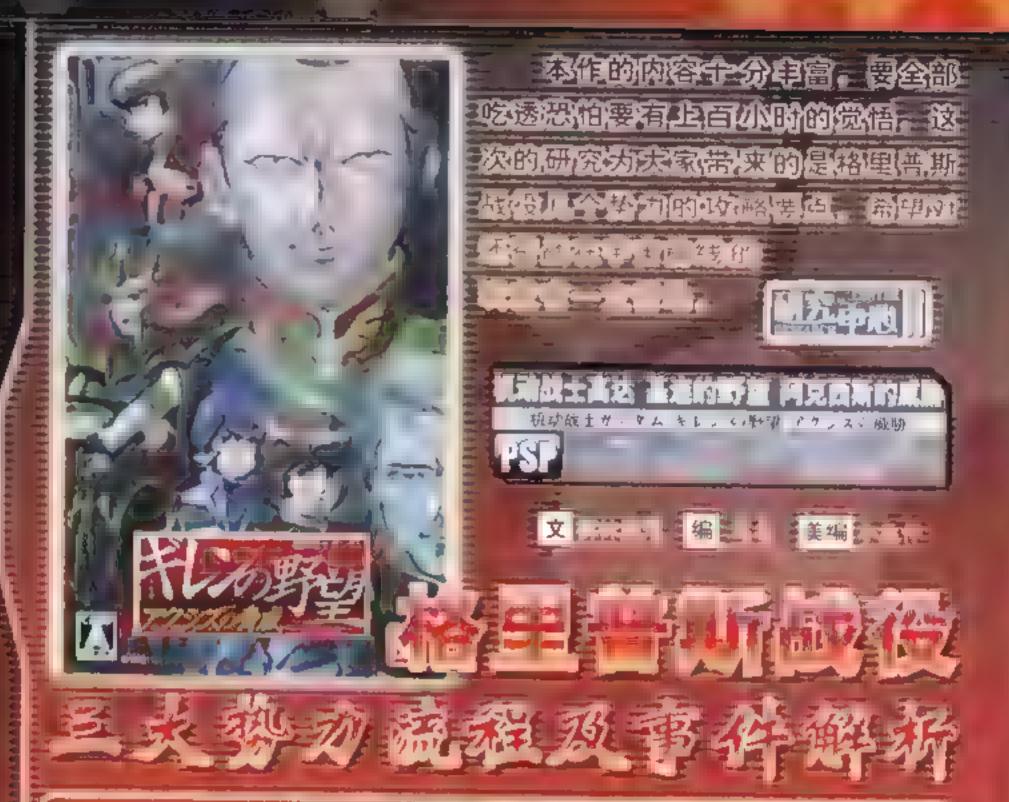
## 届安东中的必须没

一般的故章术和必杀技是随着等级的提升 而自动学会的是不过也有一些需要其他条件才 能学会。具体有

人物	必条技或效量术	入手条件
セッス	17121 4	试练洞避晚10层的宝箱中
インスト	1 + f x x	成等洞籍第10层的宝箱中
ブリンス	无人 / んぷ ハーヒーム	使用自己用マンーナリー輸出 採的物品"、イメカラ、チャ
	11 · 9 h	使用自己用マンーナリ 微出来的物品 プラスマむりひし棒
	ほろほろグラフ	在ファンティ的PA中学会(注1)
r 7 -	x 7 2 x . 7	试练消磨等4层的宝箱中
オヘラ	ヒ・ルスター	使用自己用マレーナリ 備出来的物品"ホワイトレステム"
	₽ # t F	使用自己用マレーナリー做出来的物品 ブラーケンステム"
	とール スタ	使用自己用マレーナリ 撤出 来的物品 クリーレステム
ウェルチ	大地の祭り	在 / ムロ 7的PA中学会 /主Z,
	・ーへろんらんとか・	使用物品 神々の紋章 (注3
	300	the second of th

7E2

ŻE3



# AEUG

奥古的跨线在格里曾斯战役的一个势力中是最复杂的,其中的主线流程即(Z高 达)中的で ガマ独立部队事件。

製造开局后2回合、会出现"新型ガン ゲム开发"提案,选择后可以开发リック・ディアス以及アーガマ、リック・ディアス以及アーガマ、リック・ディアスト发完成后即出现"2计划"提案、执行会陆续出现首式、メタス、2ガンダム的提案、这些MS的开发都影响到之后的アーガマ独立部队事件。メタス的开发的第次要求是:基础18/MS19/MA19、开发时间为6回合、2ガンダム则是基础19MS20/MA20、开发时间为8回合、请各位玩家把握好开发时间。

リック・ディアス和ア ガマ同时开 发完毕后G这里可以推迟ア ガマ的开发来 获得更多时间发展

科技)、クワトロ会提出"新型ガンダム抢夺作战"的提案、该提案存在时间为10回合、 开发进度来不及的或者想省钱不追加投资的 同样可以在这里稍微拖延一下,执行该提案 后正式触发ア ガマ独立部队事件、クワトロ等人进入任务状态、之后提示高达Mk II 抢夺成功、MS和MA技术等级各上升1级。2 回合后、提坦斯提出用力: 2的双亲来交



话梅杂志&3DM-SMV

授MK·II,这里不管选择YES还是NO,结果都是カミーニ的双亲死亡。同时エマ加入,选YES的话可以增加善恶槽,选NO则反之,各位可根据需要选择,推荐选择YES,关于在LAW状态下加入的人比CHAOS状态下的人要多得多。数回合后、得到アーガマ队到达安全呈域的报告。

2回合后、ア ガマ観达ケラナダ、这时会提示是否组建ア ガマ独立部队、如果不同意,则ア ガマ队解散、ア ガマ队的成员及机体出现在グラナダ(之后还会有多次提示ア ガマ队解散的选择。同意解散就可以使用ア ガマ队成员,不同意解散,则ア ガマ队的相关即情可以继续进行、ア ガマ队的相关即情可以继续进行、ア ガマ队的相关的情关系到很多人的加入、推荐进行到最后。如果同意、目此时直式已经开发完毕则会提示是李配备直式给ア ガマ队。如果这时候直式还没开发元或者选择不配备点式,则在执行抢夺作战10回合后提示ア ガマ被敌人主处、ア ガマ独立分部队工作结束。



完成初期的5个殖民卫星的解放后、会 出现ジャブロ 制压作战提案,这对会提示 是否让ア ガマ队参战、选择YES的活ロベルト会死亡、不过之后会有カッ加入、选 NO就什么都没有。次入ノャブロ 后、4回 合的时候会有核爆事件、如果此时有ア ガマ队,则双方损失30%部队、如果

マ队, 则双方损失30%部队, 如果没有,则双方损失50%部队。这里推荐先用少量部队降下, 撑过1回合的核爆以后,下个战略回合再全军突入。攻下ジャブロ后, 每隔1、2回合都会有ア ガマ队的相关报告,此时如果Zガンダム还未开发完成则要加快进度了。如果开发完成,会提小配备Zガンダム给ア ガマ队,



选择YES. 则ア ガマ队局情继续,选择NO或者Zガンダム还未开发完成,则在抢夺作战发动30回合后,提示ア ガマ队被提出斯可变形MS. 引起。

占领ブャブロ 后、会陆续出现北美、 ハワイ、トリントン等据点的攻略提案。 全部占领后,提示联邦评议会召开,选择 足否はブレックス参加, 这里如果选择 YES参加的话、会发生プレックス被隔系 的制造,同时史实业北、民此只能选择NO 不参加。此时如果谍报在B以上,会发现是 坦斯オケラナダ进行攻击。2回合后、提坦 舞部队士規、此付会提工是門让アーガマ队 协助防守、选择NO、则ア ガマ队解敞井 出現在ゲラナダ、交配。同合同如果課服在 4以上、会有阻止殖民1、星的模式、如果某 报子至中,则第五百合姓民王星下省,我军 部队長等\*0%。选择YES, 见提玉エマ队 阻止了殖民卫星。同时提坦斯的ジャマイ サンダウ、2同合后、提示提出斯向Side2 使用 3毒气被ア ガマ队阻止。不过战斗 中レコア失踪。

打下ハウイ、トリントン后、会有ペ キン・マドラス的攻略提案。占领マドラス后、先不要进取キリマンジャロ、等待 上面的レコア失踪監構发生 这里如果レコア失踪影構没有发生就进取キリマンジャ



口的话、会导致后面的カラバ成员无法加入,因此想要アムロ加入的话。这里必须等待一段时间)再发动提案进攻。接着会提示是否让ア・ガマ队进行阳动作战、选YES的话,会提示クワトロ和カミーユ降落地球、5回合的时候提示サイコガンダム被カミー 中面(カミーユ: 明明不是我干的)。制压キリマンジャロ后,会发生达卡演说的情节,演说后3回合、アムロ、コバヤン、ベルト チカ加入、之后カイ也会加入、在LAW高的情况下,最后セイラ也会加入。



制压オデノサ之心、阿克西斯出现、 之后会有会谈选项、选择YES同盟、则为 ワトロ会出来反对。再选择/ES的话、ク ワトロ会失踪、之后就不会司用了。而以 上两次有一次选择NO则都未会同盟。之后 会出処風制同盟的事件、事件后アポリー战 死、ハマ ヶ強制占領ア ハオア ケ、 Side1、Side3、Side4、ソロモン、同时 ア バオア ク変为普通区域。提出順只 剰 个据点句、可发はグリブスト攻略作 战,提示是否让ア ガマ队参战, 选择同 意、则之后报告战斗中ペンケン エマ、 カツ战死、ケワトロ処果在队中、烈战斗 中第5回合提示卫星炮令取成功、提追斯部 队消灭50%,如果クワトロ不在队中、贝。 战斗中第5回合卫星炮发射,

我军部队消灭50%, 之后报告 クワトロ失踪。

消灭提迫斯后、ハマン 脚毀同盟协议、并强制占领が ノフスリ和ルナ (c) 回合 后、报告ア ガマ队因人员太 ノ解散、ファ提出退队申请、 关于是否同意的选项。选择



YES. ファ退队、2回合后报告在ゲリブス 战役中失踪的ククトロ搜救成功。选择 NO, ファ留队、2回合后提示クワトロ搜寻 失敗。之后ハマ ン会继续抢占非州及オテ " サ. 迅速消灭后, 出现"宇宙反攻作战" 提案、执行后可进取Side1和ソロモン。都 打下后、グレミ 独立、占领Side3、Side5 以及非洲。在进攻ハマ ン和グレミ む. 会发生殖民地志愿兵招募事件、ジュド 等人会陆续加入。执行"宇宙反攻作战"提 案后,会提示成立新独立部队,同意的 活、キエル ア ガマ队成立。在攻打阿 克西斯和Side3耐会提示让オエル・アーサ マ队参战。消天掉ハマ ン和グレミ し. 如果クワトロ在队中, 则上现プレック ス、クワトロ結局: 効果クワトロ不在队 中、贝比坝ンドア季 領的ネオンオン、消 **灭后为ブレックス结局**。





话梅杂志&3DM3SM

## 证。近期

阿克西斯的流程相对简单些、不过选择不好的话也会使グレ 独立,造成大量机师流失,因此请按照后面给出的事件解析来选择。

192日台、クラトロ出現要素を具古 可望,连择YES同意需要,在权力 || 之前 || 和奥古美不能互横重击 || 東部 成三方泥战。"唐香后,出现"大家"才, 搜索,执行后1回台,出现 アック現灭作战"提戰" 执行后1回合 出現"ソロモン政略作战"提案

同意問題者。下面合ジャルトフ会来 要求和資源选YES 。則下因合文字がオ アミク崩坏』変成普通区域。『四合后出 現"ソロモン攻略作战"提案。虚響NO 据点也不用驻兵防守了。选择代。 則下回合出现"ナッペオナンを重要作战" 作献"提案。

### 

要量為ロモン5両合居、提考**要**資源 一安抚Simm重昆地的摄影 度的话。 本义三二一是他的 计图 法运任 **务状态。选择的事件结束** 

如果派遣 ファニマー 在グリフス || 攻略后。会提示是否派遣支援部队 || 选 揮NO』則1回合店マジュマー失踪』他的4 个部下担还。10回合居。マシュマー四 还に选择YES 関キャラ进入任务状态。2 四合后提示リダー直イム語ピアン政死。 接着提示是否重真。 一直图,选NO 2回合后:

之后表現産是否让コットショウ 队。是描述S,则2回由于 定回合后提示接触员发现。 キラ』是否推画酶选項』选择YES、期间 人回归(无论发生任何事件) マジュマー都 会在一定国合后回归,不用担心。



#### 99720

#### 攻略事件相关

提坦斯的基大符变为 揮NO,则无事件发生。

メル作成。後動器、金羅家選択 NO』則攻入勿 灭。选择YES。如果之前和奥古同盟。

古一曲。余

坦斯各提失30%部队。同时和奥古的阿里 破裂。或果之前没有和奥古阿里则提 示我为推到卫星炮并发射。提起斯提失 30%部队

總線 上前有和與古同盟,則善嘉德在認的情况中。出現"Sien5海德"組集 上海特在著的情况下 食姜 三是夜草苗墨西 里 择攻击。则出来 ●5攻略 提集、根据 NO、则进入史实胜利 3结局。

#### 巨小人們到

養型集被消灭以后。可获得差型斯 的强化人技术。这个时候如果一 和キャラ在队中、整理景幕他们是化获 得NT能力。之屋可能获得等 チムMK-1 製 原改 ゲーマルク的并 发用纸



#### 罗尼多三部等了

从上面列出的条件来看。 独立的条件如下。前足他的所有要求击 被プーダー队。并且在東京市 以进攻阿克西斯时都系统在普罗里尼下 选择让グラント队来防御原定西海、地址 不会独立了。这样也避免。 本文典古后。 本文章

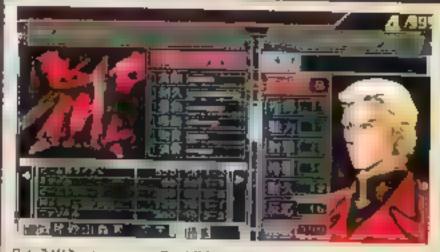
#### TITANS

## 限即銀

提坦斯的主线制情和奥古一样,也是围绕(2高达)中的剧情流程来进行,不过提 坦斯这边如果完全按照原作剧情走的话, 也会造成大量ACE阵亡,因此选择的射候 定要慎重。

提坦斯充程开始后在第二回合,开发 部会提出"新型ガンダム开发计划"的提 案,执行后开始开发ガンダムMK 1,同





时引发アーガマ队相关事件。执行攻略作战提案制压Side1和Side4以后,会提示是否支援"新型ガンダム开发计划",同意则派遣ジェリド、カクリコン、エマ三人支援,不同意则一定回合后提示サンダムMK・川被抢夺,同时得到サンダムMK・川被抢夺。同时得到サンダムMK・川的开发图纸。

支援驾驶员派遣后2回合、得到ガンダムMK 的武強场所遭到奥古攻击的根告,正在测试中的ガンダムMK 川被奥古抢夺,是否证バスク带领部队追击。同意追击的活则バスク等人进入任务状态,不同意则ジェリド、カクリコン、エマ可正常使用,一定回合后报告ジェリド私自追出并失踪,再过一定回合后获得ガンダムMK 的开发图纸。

在同意バスク選击后两国合、得到退 击失败的报告。同时エマ背叛,这时会提 示是否要求ジャマイカン追击。选择追 击、则ジャマイカン、ガディ、ジェリ ド、カクリコン进入任务状态、2回合后提 小追击失败、ティラ战死、アガマ到达月 球、同时提前获得マラサイ的开发图纸。 选择不同意追击,则ライラ、チャン加 入,事件结束。

追击失败?回合后、提示ア ガマ在経 下地球过程中和ジャマイカン追击部队发 生交战、结果ジェリド负伤、カクリコン 死亡、ア ガマ降下地球。

宇宙中打下4个殖民卫星后,如果情报 在3以上,会察觉與古开始对ジャプロ 进 行降下作战,不过只有在打下第五个殖民 卫星后,奥古才会开始进攻,所以可以留 着最后 个殖民卫星不打,慢慢调动部队 防守,同时这里要尽快发展科技(原因后面 会说明)。将基础技术等级升到LV18的时候,会出现"オーガスク研究所支援计划"的提案。执行后3回合、ロザミア加入,同时ギャブラン开发图纸入手、ギャブラン开发完成后,会出现"ムラサメ研究所支援计划"的提案。3回合后、フォウ加入,同时获得サイコガンダム的开发图纸。

在完成两个强化人研究所支援事件后,可以开始攻打第五个殖民卫星了,攻下后奥古会有15支部队进攻ジャブロ,这引候バスク会出来要求协助防守。如果同量バスク的要求,则战术回合中会发生シャブロ 核爆的事件,双方部队都损失30%,同时善激槽会变恶。如果拒绝バスク的要求,则是正常战斗,调动部队防御即可。

ジャプロー被进取?回合后,如果之 前发生ジャマイカン追击失败后アーガマ 降下地球的剧構,即会出现ブラン追击 アーガマ队的剧構,这时ブラン会要求提 坦斯提供強化人支援,这时根据强化人研 究所支援计划的实行情况,结果会有很大 的不同。

第一种情况是·不提供支援,或者两个 研究所的支援提案均未执行,则几回合后 会报告ブラン战死,追击失败。



第二种是如果支援的的候只派遣ロザミア("ムラサノ研究所支援计划"事件没有完成、フォウ未加入)、则几回合后报告ブラン战死、ロザミア负伤、由ベッタ继续追击、如果此的"ムラサノ研究所支援计划"已经完成、会提示派遣フォウ支援、再过一定回合、提示追击部队在香港与アガマ队发生战斗、ベッタ阵亡、フォウ负伤。



最后一种如果此时两个研究所支援计划事件均已完成,则支援时会同时派遣ロザミア和フォウ,一定回合后,接到ブラン的报告,アーガマ被击沉。同时缴获ガンダムMK・II 一台、在ブラン和ジャミトフ互相恭维一阵后(这里的对话相当恶心,会自语的玩家看到这里可能会有很可笑的感觉),ブラン加入。

由以上各种可能结果来看,同时完成 两个研究所支援计划并提供支援给ブラン 的结果是最好的,这也就是前面要求在第 五个殖民卫星处拖回合发展的理由。如果 到这里为止没有发生ブラン队击破アーガ マ队的情节,之后的追击要求搬好都不要 执行了,否则会有大振ACE会因为和ア ガマ队交战而阵亡。到此为止,アーガマ 队相关剧情就告一段落。

ジャブロ 防守成功以后,会有"北美制压作战"的提案,执行后可以进攻北美的两个据点。占领北美后,会提示奥古部队逃窜到ハワイ和トリントン,同时会出现这两个地方的攻略提案。全部占领后,出现联邦大会召开的事件,联邦高层要求ジャミトフ参加大会,此时バスク会提出暗杀ブレックス的请求,选择执行与否会导致后面剧,债发生重大变化(将会在后面详细说明) 这用清慎重进

详细说明),这里请慎重选择。之后可继续攻略ペキン、オデッサ和ベルファスト、占领オデッサ和ベルファスト 同党西斯出现,同时出现卫星炮开发提案。

阿克西斯出现后, 20/20 会提出和阿克西斯结盟, 这里要选择NO, 因为即使选择YES, 同盟也会马上失效, 还

会导致シロッコ之后背叛,选择后发生阿克 西斯冲撞ア・バオア ・ ク的剧情。ア・バオ ア・ク崩坏变成普通地区、同盟不成功。接 着シロッコ会提出和阿克西斯再同盟的要 求,这时如果同意,且善恶槽在恶的情况、 或者之前暗杀过ブレックス、则发生原作中 シロッコ暗杀ジャミトフ的剧情,然后史实 败北。如果善思槽在建的情况,且之前没有 暗杀ブレックス(两个条件都要满足,任何 一个条件不满足都会触发史实败北),则シ ロッコ回复谈判失败(シロッコ不叛变的条 件之一)。 如果这时候不同意シロッコ的会 **谈要求。则シロッコ会帯着サラ、レコア、** ハイファン、ヤザン、ラムサス、ダンケル 叛逃到阿克西斯。如果シロッコ没有叛变, 过几回合シロッコ会提出暗杀バスク的要 求。同意的語バスク被暗杀。不同為、见シ ロッコ同样会帯着上述几名驾驶呈叛逃。

與古只剩一个据点后,可发动ケラナダ 攻略作战,之后占领グラナダ,奥古灭亡, 这时会有提示是否肃清晚古的支持者,选择 同意后ジャミトフ会要求手下放过アナハイ ム社的成员、1回合后,奥古支持者被肃 清,同时获得アナハイム社提供的ビガンダ ム等强力MS的开发图纸。

消灭奥古后,阿克西斯开始地球侵攻作战,強制占领了オデッサ和非洲大陆,全灭后出现可进攻阿克西斯的宇宙据点,当打到只要阿克西斯一个据点时,グレミ 独立、并占领Side3、Side5等宇宙地区和地面上的非洲大陆。全灭两个势力后,シャア率领的ネオジオン出现,消灭后完全胜利。



## 一全·势-力·善·恶-度-加-入-人-物·修-正-版·

地球联邦军	LAW	ハサウェイ ケ ラ チェーン
	CHAOS	レエート カクーコン マウマー サラ ノトレ(アムロ カ
		ミーユ エマ高队)
ジオン公国	LAW	ナナイ ライル ギェネイ ウェス(モオンオン出现后腐队,
	CHAOS	ブルクローン1 5
キオンオン(キャスハル	) LAW	アムロ ブライト セイラ カイ ミライ りょウ スレ
		# . + 1
	CHAOS	ハマン キャラ マンユマー ナナイ クエス ギュキイ、白
		色要事成员全易惠队)
アケッズ	LAW	マッナガ オリヴァー モニケ ノヤア
	CHAOS	ヤサー、ダンケル ラムサス ゲ ン ロサミア エルラン
クレ i	LAW	ルー ヒ ナヤ モント(エローゴ及亡后)
	CHAOS	マンスイ キャラ イリア ニ ランス(アクシズ灭亡后)
		ブルクローン1-5(創情事件加入。且普·恶種变成養的时候不会脱漸)
エゥーイ	LAW	ユウ サマナ フィリ・ブ ジャ ク アダム コ ウェン
		マッナガ ラクルス・ドアン
		ゼロ ゴック アントニオ リート
エラーゴ(ラフトロ)	LAW	レエト ヒナヤ モント イーノ エル
	CHAOS	ナナイ ライル キュネイ ウェス(アムロ カミーユ フ・
		シェトー エル イーノ メ チャ・ エナリー 、リィ忠队)
ティタンズ	LAW	クリス コウ キース レイヤー レオン マイケ
	CHAOS	ナカト ゼロ ジーン・コリニ
ティターンス(アロ オ)		ハサウェイ ケーフ チェーン
	CHAOS	テエン ダニー テル マンエマ キャッ ハマーン(アケン
テラーズ	415	× 天亡 后 }
7 7 - 7	LAW	ハマーン マンユマー キャラ・スーン ゴットン・ゴー
	CHAOS	ケレミ ラガン フル ディトー・カルトハ エロ・メロエ
新生ンオン	4.414	ガデブ・ヤンン(注1)
WII > 7 >	LAW	カイ ハヤト アムロ ブライト
正統シオン	CHAOS	キュリア マ・ケヘ ノーマ コ・セル フルト
THE STATE OF THE S	CHADS	740 419 891
オオンオン	CHAOS	ンマ マノセル フルト シロマコ サラ ントレ
17717	CHAOS	ハサウェイ セイァ
ま テラ てりながれる		ブルクローン1 -5
1 1 1 1 1 1	17.7. 10 AT W. 1	107 (3° K)

## 速攻奖励图纸

本作和(系譜)样、第一部快速通过的话、能得到奖励开发图纸、能得到的图纸如下:

	地球联邦军	□ 四合根 □	ラオン公司
21-11/3	キュヘレイ	No. B	プロトタイプ サンダムMk 1
25 14	ノイエ シ ル	×n 4	14-44
35~44	ガ ヘラ テトラ	45 54	J.B
45 54	ハ フェクト レオング	21~64	一ず作り、机 セフィランサス
55 61	ガルバルディコ	65~74	ガンダムハ 1 アンノクス
R5 ~ /4	ズゴ ウ!	5 85	747 7 H . YL
5~ 84	アクト サク	84 ~ 91	カ・ダム
84 79	サクス服将主产型	45 11	14



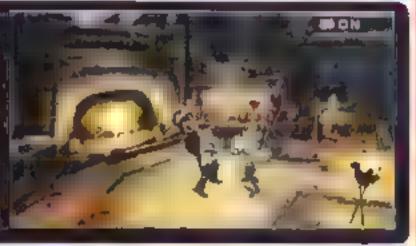
大多舒 改数后的火热程核与大点是面了 我很荣幸操作为《司主科 把最新 最好的身成结核 技巧、修改代码带给大家 也希望能得到大家的支持 另外 火热板接触目改进所有机象的系向 游戏过程中发现各种有意思的细节都可以投资和其他就采分单 未料目的电子邮件地址是DBB BBI F3 TCL 改进表化分享经验支援主意见



日版

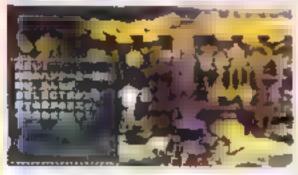
秘技

最近的业余时间基本都在《怪物猎人》的世界里度过。每天和大家杀怪杀得不亦乐乎。玩的过程中也了解了一些有意思的细节或是实用的小技巧。在这里和大家分享。



#### ○与猫猫聊天=

在猫壓房里与猫猫聊天,不仅能够获得它们赠予的各种意 具,还能得到不少关于游戏技巧的提示,不过狩猎猫生愿顽弱 所说的内容是不同的:狩猎猫会为猎人介绍各种猫技能,也会 对猎人常用的武器提出建议;而震师猫到会讲解各种道具和小 知识。像是一些新作中新增加的细节之处都有说明。例如,在 调和大量物品的不再需要一下下地接键了,只要按住键不放商 和就会快速进行下去。再例如在对者上龙 霍龙等每次狩猎开



始都有动画的怪物时,直接按 Select 键就能跳过动画,多人 游戏时只要大家都按了 Select 同样也可以跳过。还有一些其 他的提示猫猫也会说明,在对 话的时候不要按得太快哦。

#### ○快速采集、刺取■

强然游戏中有加快采集、剥取速度的技能,但别专门配这样一套装备又觉得专门配这样一套装备又觉得不值。其实没有技能时也有个小技巧能加快速度,那就是先蹲下再进行采集、剥取。像是在击败老山龙后的短暂时间里,一般剥取8次已经略显勉强了,但是如果算下剥取的话就能轻松剥取第9次。

#### ○道具复制・

其实这种复制道具的方法在很多联机游戏中都可以实现、具体做法是两个人在集会所见面。然后猎人人将要复制的道具交给猎人。. 之后不要存盘退出游戏、再要进入游戏后然。再推道身还自来, 这样就可以快速复制道具了。虽然由于游戏的限制我们无去复制素材。但是像是光虫、素材玉、强走药等非常实用的道具还是值得利用这个方法来复制的。



#### ○密码●

在游戏的主菜单中选择"Extras"选项、 再进入"Enter Code"就可以输入密码了。

	WE - 188(401) / (TAIN)
被绳	作用
G E VEPIX	<b>最伤所有车辆和大量点数</b>
G VEALL	开启所有奠遂
ELPUEBLO	<b>获得</b> 大轮车
AA DERS	获得大市车
WOTK NS	<b>菲爾想浮车</b>
KALJAKOPPA	获得火箭车
GIEVCARPLZ	获得学校巴士
GIVECASH	获得大量点数

#### ○隐藏车辆●

获得游戏中的每个杯赛的冠军,就能得到一些性能依秀的车辆。赢得德比赛的奖励是一辆MVenom,竞速赛冠军的奖励是一辆nsetta,而想获得 Suret Gt 贝 基赢得由产涨的奖林。





日版

金手指

- S JLJM-05325
- G Star Ocean SE
- CO 随时存盘
- L 0x2015C2C4 0x17E00004
- (1 城頂中移动速度加快
- L 0x20168628 0x00042900
- L 0x20188770 0x00021100
- C1 野外移动速度加快
- L 0x201948DC 0x0004 900
- L 0x20194AEC 0x00052130
- CO 不会遇敌
- L 0x201500E0 0x1000007A
- L 0x2015C0F8 0x10000074
- L 0x2015C108 0x10000D70
- CO 获得8倍金线
- 0×20050984 0x00000000
- 0x20050990 0x000210C0
- CO 获得8倍经验值
- L 0x2005099C 0x00000000
- L 0x200509A8 0x000210C0
- CO 增加获得物品的几率
- 0x2005110C 0x00000000

- \_L 0x20051114 0x00139800
- \_CO 技能勒妹度999
- L 0x20074584 0x240203E7
- \_L 0x200775CC 0x240203E7
- CO 升级时能力成长最高
- L 0x20001000 0x54400001
- L 0x20001004 0x2442FFFF
- 0x20001008 0x0A22F57D
- □ 0x200605EC 0x0A200400
- L 0+200805F0 0x92820000
- C 0x200808A4 0x24020002
- . 0x2008088C 0x24020002
- \_ 0x20080964 Qx24020002
- CO 战斗时中与MP不减
- □ 0x60256548 0x000000004
- L 0x00000002 0x00000018
- L 041000001C 0x00000000
- i. 0x6025654C 0x000000004 \*
- L 0x00000002 0x00000018
- L 0x1000001C 0x00000000
- L 0x60256550 0x00000004
- L 0x00000002 0x000000018



- C>1000001C 0x00000000
- Cx60256554 0x000000004
- L 0:00000002 0x000000018
- L 0x1000001C 0x00000000
- . Ox80256548 0x00000002
- . Dx00000002 0x00000022
- 0x10000024 0x00000000
   0x6025654C 0x000000002
- L 0x00000002 0x000000022
- L Ox10000024 0x00000000
- 1 2 0445
- L 0x60256550 0x000000002
- L 0x00000002 0x000000022
- . Ox10000024 0x000000000
- . 0x60256564 0x000000002
- . 0:00000002 0x000000022
- 0x10000024 0x000000000

# 法状方花筒

271

## 传统另一根限

驴亨、那些说学机坏话的人们看清现实吧、使携才是主定。无论是 xbox 还是中S3。在今起终将越变越小,最后成为"学机"的"汉不。因外的改机达人已经验他的爱机智改装成了可使挑的版本,虽说完学机还有一点距离,不过好歹是小了许多城。

首先登场的是笔证本型 X3 0. 这是有 位名为 Jen 的是好者历时 个月浅造而 的是好者历时 个月浅造而 成的,它配有一个 1 / 寸的 L C D 显力屏, 何 对某有水冷 装置。你实禁吗?别等,让我们 起来腔 "红歌"吧。











▲这么密密麻麻的布局对散热肯定不会好,所以水冷装置是必要的



▲相比起 X360 Win 的章机化就要简单多了。

直到最近,PS3也被Ben无情地"笔 记本化"了。这三个作品的设计都很有意 思,你最喜欢哪个呢?











▲估计这位 Ben 先生学的是工业设计 3台 章机 都设计得相当美观

## 秀色可餐,《反叛的鲁鲁修》咖喱包



簡家这次得廣掌 伸向了在日本极受欢 迎的食物 上。光看到这美丽的 外包裝,相信就有不 少人心式了吧?<br />
京款 〈書島緣〉明淨每盒售

价为575日元,当中随机附赠一权卡片。令

人费解的是咖喱只有中 等辣口味,没有别的洗 择,这号起了许多甜食 爱好者的不满。不过我 相信没有多少人是冲着 咖喱去的





- ▲打开后里面的设计很 普通
- ■随机附送的卡片

## 《寒蝉鸣泣之时》实拍电影5月10日于日本上映

以悬疑和恐怖闻名的《寒蝉鸣泣之时》在游戏、漫画、1V版动画、CD、DVD、/ 说等领域都取得了骄人的成绩,但你可知道根据本作改编的真人版电影也在紧锣密鼓地拍摄中呢?其实该电影正式开机已经有相当一段时间了,就在下个用的10号(星期六),东京的地袋阳光影院、涩谷Q AX影院会率先播映本片,





目前官方已经公布了所有主要演员及其份相,个人对四名女主角并不太满意。除了梨花还算神形兼备外,礼意和为都子都显得过于老成,而魅苗那股子乡土气息到底是唯回事,虽说是1生土长的村民,但好歹你也是大小姐不是?后来去翻了一下这些演员

的资料,不由大跌眼镜、敢情她们都是所谓的"90后"。好吧、期待你们的表演

此外值得一提的是本片的主题曲依然由IV 动画版的岛みやえい 子担纲、名为"WHEELO"(GALTUNE"(GALTUNE"(GALTUNE"(GALTUNE) 単曲 CD 于 4 月 16 日发售、各位 ANS 可以先听为快。

#### 《樱大战》专门店"太正浪漫堂》(Sakura Care) 停州活动正式生终



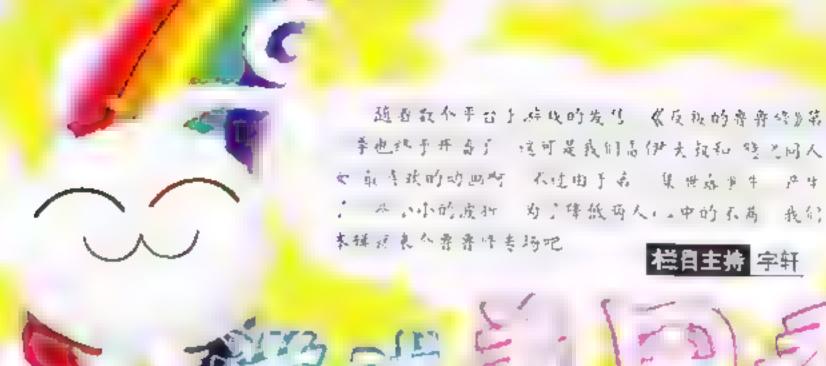
太正浪襲掌是 SE NA 于 1 98 年 9月 13 白升设的《梅大战》专,舌、礼铺以复志式的泉海装璜及琳乐属写的,高点 步引了大批玩家。在广大 ANA 的支持下,所证的规模得以扩大,更在同一个楼层大学添了有名种"樱战美食"的5 Je Je a Care。这里 7 亿、丁

供各位抗家举行聚会,还时常举办小型见面会,可以总是每个"樱战迷"的"乐园"。不过,厂并主子宣布太正浪曼堂& Sakura Care于2008年3月30日正式停止。主办广,在停止前邀请子各位(樱大战)的声优举行纪念表动,活动总共有十八场。

シャドル・ション カナ ディ・アントラティア

2018年3月28日,真宫寺稷的声亦模。 智佐身着和报,出名了最后 场活动 由于 场世浓制,会场只能空下15c人,为了不错过 这个的活动,许多广本的人从第一天晚上就赶 至了会场。看到这样的状况,横山智佑或成 不已,当她唱完歌作,更更被现场的气氛等 牵低流下了版用。"和《樱大战》的种肃是找 一生的至主,虽然太正浪海堂& Sakura Care写显了,但《樱大战》不会成这么是某 我早能将来。定还有为人家唱歌的机会"活 过前几在横上智佐高川的笑。"扩张了





一种现代是 (三)是

(多)字轩: OK 首先是服务大众 的部分 我们来放一张邪恶版的共 得图

这次怎么 。 产字针,这么快就切入主摘了? 安你們



字针:之后是CC主场、虽然我对于这种姐姐型的角色完全不感兴趣。不过这张肥肥的。oli版实在是很可要啊。

字针:此为同人女强力推荐图 特动画中的角色性别全都反了过来。不是的同学就直接发动视觉解蔽系统吧 ////





软料干, 采格老弟, 这次的"求错 我電"证辦什么了? 拼了那么多 PSP使用方面的知识、我看你也被 山方水尽了四

4 15

绑干大哥、你的PSP没宝 间了。 这么大的 SO 拷不了难 \*\* 哈哈· 真是"山穷水尽疑无 路、柳暗花明义—村"啊! 既然说 到了ISO、我们这次就来讲讲如何 R即游玩吧

#### 第一课:什么是 ISO Rip? [

中格 你 1知道即这个同的含义吗? **表知道。是指路由信息办法吧!** 

坐棉 桶 光双为西门帕基有科及能量对 不 同行业里、存在同一个同目也会有不同的意 門 即原有則侵、胁破之意 而在門門 数子 领域里、明城子中为重新。

数餘平 重制的就是重新做 通的意思的说 好像 张老歌(D) 又发布事物版 一个老爵戏 又重新制作一样?

中格 若不多是这个意思 不是似凡是重点 总要有一些特殊的处理 比如D.D 彻 凡写着。 序规频重新压缩,而PSF PD at 下删除了 500 飞 件中的无效数据 替换了 水受用的文件 箭

后重新打包成 (50 文件

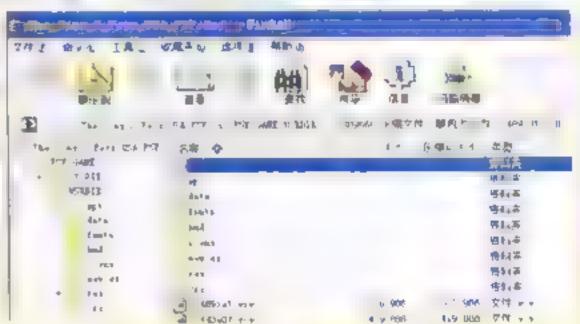
那元素哪些数据可以替换掉 呢,好戏的)又件容量那么大 我怎 么知道替换其中哪部分数据啊

\*格 SU文件是很意大、但其实它也 是具备文件系统的文件群封包、里面 也含了许多小文件 不信点用Willat 将(SO 文件打开,就会发现其中的玄 机了。

原東ISO 文件是一个压缩包啊!

\* 语 钻, ISO 文件是 文件封包, 但是却不是压 · 与 中, 因 为它并没有 耐 其中的 天 生进 行 下 如 处 理 丙 正才是玉帽包 但采出的流物算法却 是水口之无法解析的 还是,归正与说物吧

个方式! 在自包含了同件升级也。两式动 四 青尔等各种数据。但《二都并不是好效达 - 红下去所名名的数据 阿太人的原则说是《 要保证府政能玩得下去、不死机。除此以外的 二数据都属于可附 的 笆嵴 而死 化二十万丁烷醇 - 专作出存合自己记忆种体积与个人直新要求的 精简智量的58、首先就有乙斐了解一下57°50 天母中都包令了哪些 与标



#### □■第二课 哪些数据都可以 Rip? □

朱棣 先来考考大家吧,一般情况下 存残都 包含哪些数据文件?

这个我知道,首先是存及过程中用到的 各种图像素材、声音素材、A 数据、对话又本、 《吟 知道得还挺清楚嘛 所以在RD过程中。

关卡信息、以及语音 音效、背景音乐 3D 序 疏还有模型数据、下来就是各种游戏心动画、 语音文件了

考虑到记忆棒容量,我们就可以将CG动画,游 戏语音、音乐进行剔除。减少ISO文件大小。不 过与电脑游戏相比、PSP ISO还有一些不同之 处、除了这些数据以外、还包含两类特殊的 "无效散据"。第一类自然是固件升级包了。玩



府及经常 需要配合 高版本图 件、不过 现在大家 都使用自 村田井 玩、根本 不可能别 到ISO中的 「官方升机

包,这部分数据自然支什么用处了 而第一奏 无效数据则是真正的毛质文件 它们的数据 内容在往由一大堆十六进制的00 或FF 构成 软件干: 好好的游戏 ISO 里塞这么多没用的数 据干吗啊! 再不知道 Sony 是怎么想的

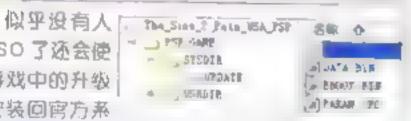
木格 可别小看这些无效数据、对ISO来讲虽 然没有作用, 但在使用 JMD 的时候, 他们却起 到提高光驱读取速度以及稳定性的功能。从 物理学原理上也可以得出下面的结论: JMD光 盘遇盘外围的数据读取起来速度更快。因此 一些大文件或者经常需要被读取的文件。在 压制UMD光盘的时候。往往就会被安排在外 阁、但是老盘正常写人顺序是从内至外、内阁 没满怎么能将数据写入外阁呢? 这时制作者 们凡思出一个办法来、就是在中间区域填充 一些空文件、表特这些需要加速读取的文件 "挤"到外围上来。

**严衷如此** 

• 电 一般情况下填充这部分区域又有两种 方法、一个是加入一些dummy空文件、另一个 则是调整光度数据结构。当我们Rip时,遇到 第一种情况只要删除这些空文件即可;而遇 到第二种情况,不需要删除任何文件,只要将 ISO重新存储一份、你就会发现ISO文件的大小 就会自动缩减许多啦。下面我们还是为大家 例举一些ISO 中可 Rin 的文件.

#### 升级数据·

玩ISO 了还会使 用游戏中的升级 包罗袋回客方案



统,另外升级包也被(Nark Alex 人为屏蔽了。所以 这 20 多 MU 的 文件 留着实在没什么用处,必 MM 特征: 在 PSP GAME \ SYSDIR UPDATE 文件夹内的 PARAM, SFO、EBOOT BIN以及DATA BIN三个文件。 处理方法:直接删除或将其替换为0字节文件。

#### 音乐数据一

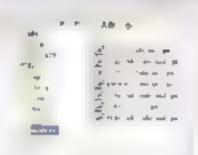
如果你不介意玩个无声的 游戏, 那么把音乐文件一起去 境,将会得到参想不到的容懂, 但这里不推荐这么做。

特征: 在PSP GAME USRDIR 文件 夹下 或者是深一层的SOUND或ML— SIC文件夹内。后缀名一般为 e at3 处理方法: 替换为0字节文件 或小文件.



#### 动画数据

剧情办画 尤其是片 头动圈,看过一次即可,沿 人图次玩游戏之前都完整 地把片头着 遍再开始游 戏吧? 而如果空间不够而



放不下游戏,连游戏都没法玩上,动画又有什么存 在意义呢?

特征: 在PSP GAME \USRDIR\文件夹下,或者更深 一层的 MOVIE 或 VIDEO 文件夹内、后缀名一般为。 pmf\_

处理方法:替换为0字节文件、或小文件。

#### 无效数据-

用于填充的dummy无效数据文件。内容都是00 或片,判别方法比较麻烦。

特征: 将这些文件用 Winrar 压缩后,压缩率往往高 得可怕、

处理方法:替换为0字节文件,或小文件。

结 悟: 讲了这么多其实都还只是准备工 作,具体使用的工具软件和操作方法可都没 有说,想要动手,还是等看过下辑"朱併教 室" 再说吧!

# 文版月

今天要谈的主题联写人有关。不过内容健康、请花朵们不必知心 其实日语中直接侮辱性质的写人词汇并不多 论起来还比不上我国任何一地的方言丰富。我们最熟悉的当然是"与鹿、江水、青BAKA、"蚕货、混蛋"之意)、此外比致常见的还有"屑"(くず、青KUZU、"廣狗、1, 设"之

意),"集+……"(〈そ、青KUSO、比如"粪ガキ"、小屁孩;"粪水ック"、死奸商) 好。更多的就不废话了。因为今灭真正要说的是相关典故,至于一些经典国马对应的日话。这个栏目是不会般的

## 

当之无愧的日本国等、腹咱们的"IMO"不同,这句日本国等在90%以上的文学娱乐作品中都会出现、热血系或搞笑系中尤为多见。我在学生时代第一次接触到这个单词时,就在考虑为什么马和魔莲在一起会是"白她"。当时我认为、这两种动物在日本人看来极为森平、就好像中国人说到"筝"就联想到猪一样。日语中也有"马耳东风"一词、和中国成语一样,都比喻把他人的忠告当耳旁风,而日思特色的二とわき、产品中间等与

の目に意構" うまの みみ( ねんふつ, u mano mi mi ni nen bu tsu)—词, 筋为"对牛弹 琴" 可见。马在日本人眼中就算不是森军的代名词,至少也不是什么有良性的动物。"老马识途"在日语中就找不到。

以上是我学生8寸代对"马鹿"一词的理解,待查阅资料后,才知道其背后另有 玄机。

古代日本虽然已经在使用ばか一词,但 当时"马鹿"并非是其对应汉字。ばか来源于

古印度梵语中表示无知或迷惘的 "baka"、"moha",写成汉字为 "莫迦"(ばくか)、"勢何"(ばか),经过一定时期的转变,最终定型为ばか。

日本鎌仓时代末期出现了最早的ばか用例记载。到了室町中期的书面文献《文明本说用集》中。ばか又被写作"母娘"、"马娘"、"破家"等等。那么最终又是怎么被定型为"马鹿"的呢?

现在普遍认为,将ばか的汉字确定为"马鹿",其来源是汉语中的"指鹿为马"(鹿をさして马



となす、shi ka wo sa shi te u ma to na su)。该海典出史记中的(秦始皇本纪)、秦代赵高向秦二世献鹿一头、却说献上的是一匹马。朝廷众臣畏惧赵高的权势、纷纷附和说这就是一匹马、而敢于说鹿的人都被赵高派人杀害。后用来比喻有权势的人故意混淆是非,颠倒黑白。虽然该典故不是ばか的词义

起源,但包含着相似含义,再次显示了汉语对田园示了汉语对田语无处不在的影响力。

▶ 猫に小判"也有対件 弾琴的意思、字面意思 是得金币送给器。



## 

日本人在日常交际中的彬彬有礼举世阔名,日语中表示尊敬意思的词汇不胜枚举,"贯"和"样"是其中的代表。前者组成的词基本都含有褒义或敬意,比如"贵方"(あなた,a na ta),为第二人称的略含敬意的说法,"贵人"(あてびと,a te bi to),表示身分尊贵的人。而"样"一般接在人名或人称代词

后,类似汉语中的"大人"、含有很高程度的敬意,比如ACG作品里女仆常说的"ご主人样"(ごしゅじんきょ, go shu jin sa ma)、《寒蝉鸣泣之时》里的"御社样"(おやしろきま、o yo sn ro sa ma 等等、按理说以两个字眼看上太星挺舒服的,可是当有人将它们连在一起称呼你的时候,就不是那么值得高兴的事情了。

選样(ききま, ki sa ma), 在 古语中的确包含了尊敬、相当于"あ なたきま"(a na ta sa ma), (浄 琉燭)、(浮世草子)等古书中都能找 出例句。但到了中世纪乃至近代, "贵样"三字的使用逐渐平民化,是男女皆可使用的普通第三人称代词。从近代末期开始直至现代,"贵样"的地位进一步下降,一般仅限于男性使用。用以称单极其豪盛的朋友或者 极度敌视、轻蔑的对象。当你跟某人不太熟的时候,被其呼以"贵样",那千万别高兴得太早了。



為什么這么強

緊接上一部分,既然敬語能用来骂人,那么骂人又何尝不能表示褒奖。如今中文里"一塌物意"。可就可用于表示很极端的褒义 "可发得一塌物涂"。"非常"等点都不足以形容可爱的程度时,就轮到"塌物涂"与作"め方。"(me cha,"切象等上阵了。无独有偶,日语里的"一塌物余"写作"め方。"(me cha,"め方。〈方。"(me cha xu cha ,"可爱得一塌糊涂"可直译为"め方。かわいい" me cha ka wa ),男性甚至还可以将"可爱"(かわいい)。回模糊发音成"かうまえぇぇ"(ka we )来加强语气。



各位政者大家好,战略消疫专项制大家电面了 在支持地上的新作《超级大战争 级天日》推出 之后,一时间靠注多比不称环始了自己与世界各地比东河的战术对关 本人也是其中的 简 在对 改之余 我采鸡除了战术以外 有很多年尚也会影响游戏的胜角 木罐中就来与大家讨论 下《阅 天日》 " 计战时一些战术外的要占 各位非常和罗遇到问题,记得来户城略上作时折取建设城 这里也欢迎玩家们对各类战略游戏的战术报告,投稿地址: pgkmg@263.net



## Wi一Fi对最小数型污

#### 1.准备

肯定有准备会问。玩个游戏事先还要什么准备2 不过W 可以做了做个事的准备是办不可少的。首先就要规划好时间。因为过战是不能暂停也不能储存进度的。要是时一紧战总会被打扰的活就会玩得很不是决。其次是保持网络通畅、像下载软件什么最好不要开,很容易能响网络的稳定性、要不就怎会工规打一扩就掉线的特别,很影响下看的。

#### 2.操作



即侵

在87年的《超到大战争 致灭日》攻略P 0。 有中 最终EDSS研探地的指挥效果数于错误 正确的指挥效果 应为 人力 5 " 装甲 " 在此向广大排音互称

#### 3,00选择

本作中大大减少了CO的数量,所以CO包盖力的差别进一步增大,可以说,每个CO都有着自己不可替代的一面。不过在随机对战量,所有CO都能发挥出自己的头力身平答案是否定的。由于对战地增是系统随机无配,所以一些对地理自要求的CO就很不占便直,像是序译。 威龙等军要至军才能发挥实力的CO就很不合适。 充宝于天气和迷雾也随机的停迟,随此与淋漓下也是很难发挥实力。尤其是军天气吃饭的焦湿,如果就想到特



#### 4. 思考与心理

> 別察并思考敌人的・は利力者ような。これ 表的がおり、処果。学術は計算の表表にはごご紹募

的判案的、游戏中 也没有相信的记录,所以用证于指 也不会等实什么好 处 摩丹 一的技 本才是真正福行对 战的关键



总子这么多年起,其文者。关于战术之外的一者已说"王敬两其事。北人为其為"五敬两其事。北人为其為"五故所",在皇族为元军的战术之间,关章第一军军的战功。 这对王马子派战士等。这一个"是",第一次将 任治锋而是公司,这一个"是",第一次将

## 《超级大战争》兵器原型解析



一行第 人 等 円 函 我,在当境 (19)天 )年 要加入与日 更加入与日 売進計、他

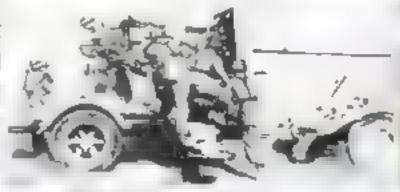
的第一反應就是一战绝上的。8 毫米辛射炮 ak 36。 ak 是德语" lusabwehr kanone 的缩 写,真思就是自射炮 而一般人们的写这一系列 称作"88炮"。这个系列的其口程而得名,当写的 明克主炮口径一般都不至一毫米,和炮在当时可 以算是火力强劲了。它的变甲速可以将两云里外

的坦克的正面装甲主出一个直径十几厘米的大洞,这恐怖的人为让人望而生智。虽然最初及计用途是为了对付寄空飞行的轰炸机,但是88炮却在反坦克作业中有着抢眼的表现。像是1941年6月

作者可辨及受力。英名中 有主義 、「可以)或 特性 1. 行人上的口发是 不人生 产业之实际实际。 压手来的中华日克 2. 性类成为时线。有战人是 尼, 英军4. 失了 而 十三级 "点",封下有一分 之 者主统一件制造的。

在芳文皇 及坦克炮也有着极强的防御能力。除了本艺县 轰炸机和远程单位以外,其他单位很难对到美成多质性产业 人之,它对陆军装甲单位有着扩展的人力。不仅在防守、能发挥很大作用,更能分在高线作为一种进攻兵器。有颜思的是,游戏事的发现之处的第二人物能可低空飞行的直升机造成。在伤害,这一能就是因为它的原型88炮本身就是

,耐炮的缘故严。







今年深圳仍天飞和《年不大一样 去年这个时候几乎观查着它调度日,可今年现在还是 开面吹着自然风险 那两边在好 化是睡得太大服经常单过点 其子行将戏也好,师竟也 罢,都是打对于工作。于了的亨文生名、不知大多年里常明时,是名能特时放下压力来休龄 下生者的外越那 不已怎么说 大多都是所戏用产业的人、多束信多滴道。"常门人"改定 大乡的利泉



亲爱的小编们, 你们好! 我一直苦于数学学 习。想必各位数学一定不错。因此想请各位特我 解一下

(T) () ( (,

未知5 F 20G1

2002

②已知数列 a、中……

唉, 高中数学太难了, 学得我都虚脱了,

马修:几年不碰高中数学 还

真陌生了……

雷伊:你是不会 吧? 不过这信怎么看也不 c 像是寄给我们的啊。我说 兰州的同事们,是不是这 封信寄错地方了?

某神秘人: 没有寄错 不过 信封上确实贴有《掌机王SP》的 抽奖印花····





# 《口袋玩家》正版盗版鉴定方法

来自书商和读者的举报,市场上目前出现了盗版的《口袋玩家》。为了避免广大读者上当受骗,下面公布一些直接区分《口袋玩家》正版盗版的方法:

#### 》、《口袋聚家》 計画符书傳播有機數点遊戲沒有点

防盗指数: ★ 点 ☆ \* 。

防盗说明:如果出盗版的看到这 说不定下次就把辑数加上 所以防盗指数不高。

#### 2. 正版《口袋玩歌》封底家上有《章机王#严禁告出品》的字样。连版没有《

防盗指数: ★★☆☆

防盗说明:出盗版书的 …什么事干不出来?

3.从第5辆开始;採口模聚审》計画就已经消距网络制模类的原创封理。并由我们的英编 核心设计》各领等部处理等等常好广连版斯耳接用的是网络上流传的订袋纸怪登纸。 LOGO 也很複雜。

防盗指数: ★★★ \*

防盗说明, 谐画师画封面是要付钱的 出盖版书的一般来说不愿意在这方面增加成本 这点读者注意识别。

#### 4. 正版《口袋玩家》224 夏》 连矩的则只有 192 夏》 英书时注意检查贡献。

防盗指数: ★★★★ \*

防盗说明。这点虽然可以从书的厚度大致看出。不过最好还是翻到最后页着下页数。

#### 系。大家购买前。请认准《维机王SP》:《游戏机实用技术》上第二告等书说。《以及 levelue 书刊区是上市私子里的《四类英字》 封窗及直面

防盗指数:★★★★

这是最稳妥的方法。在《掌机生 SP》《游戏机实用技术》或及 lave up 确认下我们的盘面封面。就可以轻易将我们的《口袋玩家》和盗版的分开了。



每前 妈妈介我了了一个 BBA 土初中的线像等电介A 来自
图址全时间 打把书 香味品、产品外书 招存 的 这使用最强
与小A的协议自益。 I 备管设践学习或铺下跨复周为/BBA 眼睛
不好也是因为 BBA 说再玩字让它种身解处 我妈说表再奇许500
天 考上好高中就是电脑子PSP 可是现在电子产品更新换出导太快
500天大概是 年生 吴鄂丛土 打 引 至 可候有 没有 PSP 技犯
发愁 当时为了 GBA 好學才过了不久 正机王 SP 上號金星 PSP
NDS 游戏了 我怕到时候 PSP 又会像 GBA 一程,出售被淘汰 一我
领纳同了我就这么声是好 为什么会这么难 我竟正可我为什么和
别人一样学习成绩和上不去 我会如变说 但是 原始们 你们
想想 我想玩 PSP 却玩不着 当然想玩了 天天想 赛夜想 我就
连做梦都梦把同学们都在玩 PSP 我却分看 计算 GBA 我说不能说
不玩 一学期 Q碰它 这不可像大禹 台水来的导一样吗

九阳 李省

已. 现在PSP的势头不错 离淘汰应该还很远呢。

# ENSEM CIRC



广东高州 华来

有没有搞错 买了二十几辑都没收过明信片 太不像话了。对了, 羽纹 你上次回明信片的那位读者是买了多少辑的《掌机王 SP》来替?



老读者了、哦 看错了 是70多辑介对。

呃……当我前面的话没说过吧。同学请继续加油,我相信总有一天会有的。

( ) 马修: 这个……作为栏目负责人 我自己来和大家说说心里话吧。每当前台的 MM 送来一摞摞各位读者朋友的来信 我都非常高兴 因为我感受到了读者朋友们热情 但是做 掌门

人"时又不得不面临一个尴尬 大家都这么热情地支持《掌机王 SP》、热情地来信 把小编们写成知心朋友、可每辑"掌门人 只有6页 可以说,我个人恨不得这6页能像传说中那个永远不会被装满的神奇袋子 把大家的来信都刊登上来 可惜不能。因此,只能选登了 不过还是马修一直说的那话,大家的来信小编们都会看 无论来信刊登与否,大家的心里话和大家的支持鼓励,我们都收到了!希望各位能理解 并继续来信交流沟通。另外关于周川力朋友的"换血 补充一点其实信的刊登和信纸、信封的材质关系不大 各位写信时用普通的信纸信封就可以了。



▲4月份的来信 不管怎么说 都谢谢大家 的支持和鼓励



湖北巴东 向第

少少马修·不当学生很久了 现在学校连游戏类书籍都有 真好啊。目前《掌机王 \$P》还不支持订阅,但支持邮购。具体可以参考我们的邮购信息。哪位如果认识这位叫向尧的朋友,就请把我们的邮购信息转告他。一般来说,如果没有卖的,只要和报刊事老板说一下,让他们帮着带也完全可以。

Lucifer

中。今日卷:这个问题其实以前答过 这里就再强调一下吧、大家邮购时请去邮局汇款 但于万不要把钱放信封里寄。邮购和其他购买方式一样 盘、赠品什么都不会少 至于邮购了多长时间到 一般应该是半个月或长一些。最后还是请大家放心、邮购是免邮费的。

以下で2F 15スとペッツ、い合 21 5下戸文書で、近、長さ 47 F と、ドナト

广西 黄南令

学轩:

高二了都, 再坚持坚持, 到大学就好了。

少。一马修: 邮购的到货时间可题……确实很无奈 因为读者服务部能做的 也就是收到汇款后立即把书寄出去 至于之后的送递效率……只希望大家理解吧。同时也谢谢各位朋友的支持。



DVD協成MP4或PMP格式 扩格下降至下元 书价格高猪肉一起鱼 也 走进

( )马修: MP4 PMP格式……目前来说还是得 做DVD影像盘。价格方面、既然我们错过了猪肉 涨价的黄金涨价时期 那么现在就不随猪肉一起 跌了——话说 现在的猪肉价格也没见跌啊

祖尹多求,正任王子 升封面改改革 MM 標注章前PIP的 豆身 A出现也是在铂等。 从 14至,84的 10 本中 MM ( ) 或有户户是五文 NDC 是开欠 不公主选

1701425 引马修:呃 一不小心就失衡了 已经把意见

反映给负责封面的编辑了 大家也都有监督

観太声欢 聖日人 子 正考からをす

● 36 · 呵呵 要求 掌门人 加页的还不少

#### 欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发 展离不开各位证者的 支持,有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛 (http://bbs.levelup.cn/), 在掌上游戏专区置顶的意见收集站中提出。

不过书的总页数不变。"掌门人"加页会挤占 其他栏目的空间, 所以, 目前的平衡还是要 disk move ! 维持的。

> は好すの 「他、文要とようのに \* D D 1

2.39马修:我们的读者里,没有掌机的其 实是个不小的部分,各位没有掌机的朋友 又希望在《掌机王SP》上看到什么文章 就 请大家来信或在论坛告诉我们吧, 这里先谢 谢大家了。

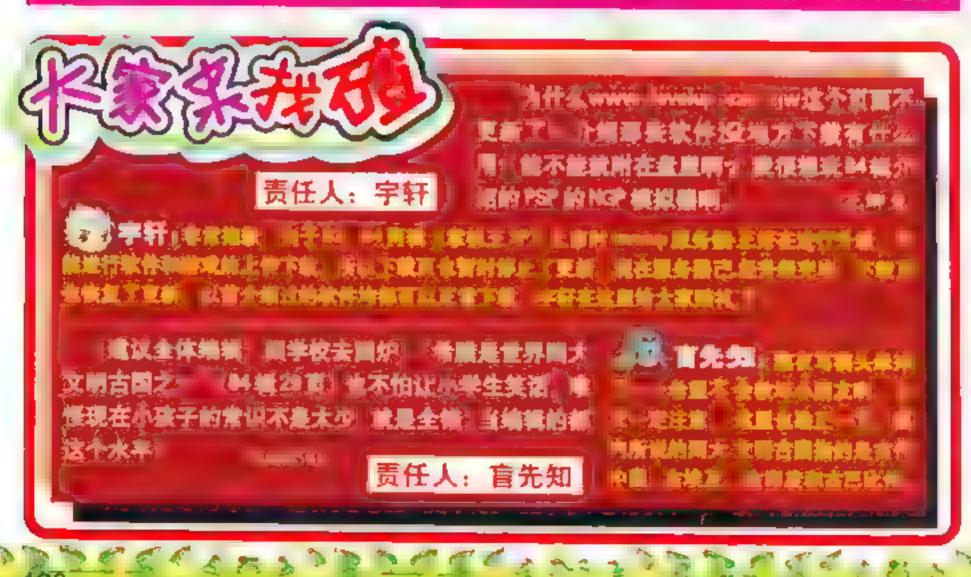
5 一下 怎么就是找不到拿机干小瓶 年孟的PNP软件在55.14 14.2

19 6 de 8

小盘里 没有 PSP 软件啊……

一、 木格 要在资源下载页的下载地址下载的

漢定本華有攻略安排的《書信是化石蛇鄉者》而为游戏後有被时達到。所以没有制作攻 在此先给大家银声推脱。在拿到游戏后我们会排令时间给大家献正法作的非细业呢。

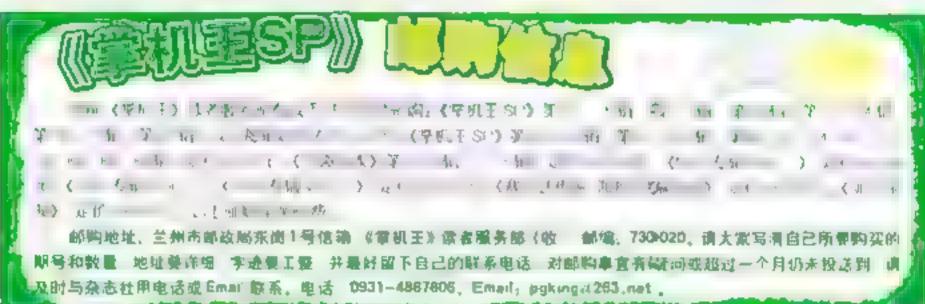


在我这个小家庭里 ND PSP是不真些的 医为爸爸用租车 特等和我们住在一起 为照下蒙旨 经养的重担就压在爸爸一个人身上 早上懂《国来 "晚上又先开出租车"所以我手出的体制或中主要是揭不知识书 不均有一台游戏机,那只能是一个无尽的梦,在偶然的机会下,我用存了16天的8 8元去买了83箱的《掌机王SP》在有了里面了海及《国古 大人》 第一个人,他们是全面一个人,他们是全面一个人,他们是全面一个人,他们是一个人,他们是一个人,我一定可以买到NDS 等现下分别。每一个人,我一定可以买到NDS 等现下分别。每一个人,我一定可以买到NDS 等现下分别。每一个人,我一定可以买到NDS 等现下分别。每一个人,我一定可以买到NDS 等现下分别。

1 东 胡铭崩

包括我自己在内的很多人,在你这个年龄时,都曾因为玩淡漠了亲情。 个年龄时,都曾因为玩淡漠了亲情。 相信你的父母看到我们刊登了你的 这封来信,也会非常高兴自己儿子 的自立与懂事。加油吧 考上好的学校,祝你能早日报答父母的亲恩,也 能早日圆自己的掌机之梦,另外也 别忘了参加我们的抽奖。

▼字子: 我发现一个规律 读者越要求中奖, 马修越劝别人要平常心, 可读者说准备自己攒钱买, 马修 又提醒人家参加抽奖……







说到日本科理 际了非司、就是独面了 日本的红面的经和中国的《《红面布 有关》他《的《别 》则 拉面一般多以华国和《自为主》是是有主义是电影等 而且尽识面的与各处丰富多了 哇 日水和《来》

## 日本的拉面

以下是绝对珍藏的帖子。在日本比较有名的拉面很多都有了。但是还有一小部分设有, 希望大家给补充完整。





日本的拉面按照地域区分,大概分为 19 个地方的拉面,各有特色。

东北主要以味噌拉面为主,关东主要以酱油拉面为主,博多,熊本,主要以猪骨自汤拉面为主。







更多外类的。在了参考,一个的

#### 十大不可思议计算机

http://bbs/leve.up.cn/showetopic-613727 aspx 欢迎有科学探索精神的朋友前来回帖。

#### 测测你在RPG世界中的能力值

http bbs levelup on showtop e=612682 aspx 不是毫无根据的测验键 还是非常有趣的。



**《医物理》 技术局**《英學》 TARRY MANY LABOR BY THE PARTY OF THE PARTY O 加火塘。《怪物雅》,系列"从原来名不见经传的二 **"这果为了今天人气ա高的一线作品**" 本籍 WHZG 》及其稱美的一切话题

元入的时候,就听到值崩到280的 消息 太那啥了。

怪物的生态是最值得研究的 地方。

小兰王子

起狩猎吧!

很想玩玩,很想有台 PSP。

感觉还是像这种联网合作类 型的游戏受欢迎啊!合作的感觉 就是棒 比市场上面的一些网游 分厚道。不收 Z 版对不起自己。 要好上几倍。

引人的就是猎人猫,简直可以把 老打不死怪物的感觉。 这作者成NDS上《任天狗》那样的 宠物模拟游戏啊。

以发售两天后就拿到了. 对于 《2G》的一些改变个人是十分赞同 的, 改变怪的动作, 新增的G级难 高! 难度很高! 人气更高! 度与大型连续狩猎都是很有挑战

可惜外国的大卖和我们这里 性的。当然,对于一些防具外观与 关系不大。话说回来,我刚以380 武器性能上的改变本人特保留意 见。比较遗憾的是, 仍然没有加入 棘龙。

绿色海洋

猎人一出,大家的猎人之血 又开始沸腾了。

Zeenfil 1

真正发挥PSP "独乐乐不如众 任天堂靠自己家的"锋物" 乐乐"之功能的最佳游戏,大家一《口袋妖怪》保住了G8系列主机不 被时代淘汰。索尼也需要靠一个 全平台。 (P. B. A.) "怪物"来保证主机销量。而这个 也恰巧是和《口袋》一样有一个 为由基"Monster"的单词。

机包持于

没不辜负我的期望。做得十

《MH》还是不错滴。《2G》吸 血我会对怪物产生恐惧……有种

估计是《口袋》之后, 少有的 能让这么多人抱着掌机凑在一起 因为预定了《2G》的2版 所 享受如此便携乐趣的游戏。

人气绝顶啊,老卡能挖出这 么大一块金实在令我很欣慰。至 于受欢迎的原因, 我个人认为首 先是联机使得游戏乐趣激增,其 次就是"回归原始"了吧?《MHP》 的玩家大都是男性的,而在原始 社会狩猎都是由男性担任,大概 是隐藏在体内的本能所致吧。

不知道它能走多久,最好能

一部分人的网络游戏。

并於夢尾

《MH2》或许是无闻的。不过 加了个 "P" 之后就成了大作了。

谋杀时间首选、浪费青春 我承认玩《怪物猎人》看不到 必备。所以……我居然也开始 玩儿了。

虽然因为工作忙碌及其他关 系没玩"《怪物猎人》系列", 但 周围的多数同事都在打。我想说 的是,有如此人气的优秀游戏出 现. 无论是对于PSP, 对于掌机市 对《MHP》的总结 游戏意质 场。还是对整个游戏市场。都是 好邸。

马件

#### 大家的睡前游戏』

不久前MSNBC (美国全国广播公司) 评出了包括《任天狗》《进一步成人脑锻炼DS》《音乐方 块 2》等5款最适合睡前玩的游戏 不过这毕竟是国外媒体评出来的 看法也是别人的 本辑我们就 来说说我们自己的睡前游戏 比如各位睡前打什么游戏啦 什么游戏非常适合睡前玩啦……欢迎大 家讨论。

参与方式:请登陆 levelup 论坛 (http://bbs.levelup.cn), 在2007年4月25日发布在PSP 讨论 区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



Hi, 大家好, 欢迎收听FAQ电台, 本模我们将果为大家解决关于"NDS 烧录卡"、"PSP记忆棒补丁"、"PSP 以字翰入"的技术性问题以及游戏方面的聚准条度。另外从本期节目开始, 为照照广大者人玩家, 特别增设全新的《MHP2G》同答版块, 欢迎大家踊 联接问 OK, FAQ, Let's begin!

MOS方面的问题却不见几个,难道真的是NOS烧录卡技术太过成外导致玩家们在使用过程中都不会遇到问题了吗? DJ米格就此也与饼干进行了讨论,得出的结论是,NOS作为一台纯游戏主机,功能比PSP少,因此出现问题的几率也就比NOS少。不去关注那些影片转换,音乐播放、电子书浏览等内容而只是用烧录卡玩玩游戏。遇到问题的概率的确要小很多。而难得遇上个不能运行的游戏。可能经过烧录卡刷新内核这种老套路一下子就能轻松解决,不过米格还是希望各位遇到NDS使用问题的玩友们能多多致电我们FAQ电台mig@ucg.com.cn.你的问题我们一定会热情解答的。

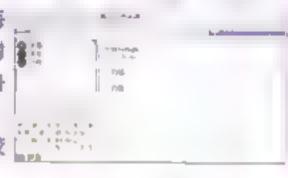
接着来看北京玩友 的问题 他来信向我们询问自己的 3.71 版小P 在安装完记忆棒加速补丁后就无法识别到记忆棒了 而且格式化都无法修正这个错误。关于这个可题 希望杜玩友再仔细看 82 辑中的介绍,这款记忆棒速度补丁仅能支持 3 80、3 90 M33系列自制固件,并不能支持 3 71 M33,因为 3 71 系统下 Sony 还没有修改记忆棒读取模块 因此并不存在提高读写速度的问题,而这款补丁中的修正文件反而是从 3 71 版中提取出来的 因此安装后反而会导致记忆棒无法识别,由于记忆棒认不出来,解决这个问题的难度就比较大了。你可以找一个神奇记忆棒试试,因为不启动 PSP系统,打的补丁没有启动,在这种模式下通过神奇记忆棒重新刷固件,应该就能解决问题了。

北京 沈阳、山头 成都 保定 上海 五月第 社 关下聚会 占动热情预备中 天长假止你确快机到更 还有丰富的奖品等你拿唤! 关注"天下聚会" 横管陆lilip julius。

广告过后让我们看下上海玩友 问,他问PSP上有没有汉字输入软件。由于PSP系统并不像 Windows 那样,它分为几种模式,的进入的如在固件主界面下就叫做 VSH模式,而进入游戏是 GAME 模式,进入 PS模拟器就是 POPS模式,每次进入新的模式,内存都会被青空一次,因此并不具备安装一个后台输入法的能力。而 PAX 插手不具备安装一个后台输入法的能力。而 PAX 插手不具备安装一个后台输入法的能力。而 PAX 插手不具备实法一个后台输入法的能力。而 PSP上并没有出现独立的输入法软件。 即整合在模索网页下的汉字输入法,整合在词典软件下的输入法,还有整合在办公软件下的输入法。这些输入法,次有整合在办公软件下的输入法。这些输入法为软件实现相应的功能提供了方便但由于各个软件作者不同 创立的输入法也各不

相同,使用起来每 个都要掌握一段时 间,而且 PSP 本身 只具有按键输入 用起来也确实比较

The second second



\_\_\_

一接着来看北京玩家。 的来信问题 "不知道有没有哪位小编玩了NDS版《心跳回忆 女生版第二季》小女子我最近看上了里面的隐藏王子真岛太郎,于是全心全意攻略此人。可是这个角色自从在某个演讲会上登过一次场后就再也没出来,实在是无奈了。各位好心的编辑帮帮忙吧。" 攻略这个角色必须拥有一定魅力值。在第一年的2月28日他会强制登场,之后若想再次见到他就必须将魅力值提升至30以上,接下来的日程安排一律以提升魅力为主。到了第二年3月10日,日程安排选项中会增加一个"真岛选项",大家明白该怎么做了吧,一直选择此选项直到对方向你告白

为止、当然中途要注意适当休息、千万别因为卧病在床而错过了重要事件。

一个广告后再来看看广州的 的问题 各位小编帮帮忙 请告诉我《恶魔城》历代记》里怎么才能使用玛丽亚?还有要进入《月下》需要什么条件呢?" 1 先救出玛丽亚,具体地方法如下 进入STAGE2之后会被一只牛怪追赶,打掉途中的一支蜡烛可以拿到钥匙(不要切换其他道具)再走到鱼怪的右边 开了就可以触发剧情救出玛丽亚了。之后你就可以选择 STAGE SELECT 上面的 PLAYER

SELECT, 就可以使用玛丽亚了。2,在STAGE1时下了火城往左



再打开右边的路, 打完 BOSS 进入 STAGE2'。 STAGE2'一直走到有像龙的骨头的桥, 走到桥会 坍塌的地方, 掉下去继续往前走 打完 BOSS 进入 STAGE3'。在STAGE3'里有骨龙的地方, 就能拿到 开启《月下》的道具。

小下面是 小朋友的提问 我是一名小学生,也是一个不折不扣的口袋进 我看了《口袋玩家》介绍的口袋妖怪俱乐部入会指南的文章 并成功注册了 可是下载不到那个消除乱码的软件 请告诉我下地址好吗?"你说的那个软件就是 Microsoft AppLocale"吧,这个软件实际应用非常多,在 Googla, 百度上可以搜索到很多下载资源,为了方便大家 我们本辑对应的资源下载页也会提供下载。

《MINP·生》风朝席卷了智个别技术、借 此类机 1 10 中台从东期节目开始增设 (MINP·21》 阿答麻块、以此来回答得人从采削在游戏 中遇到的各种疑难能在 还债务证明在朋友有多多支



接着来看王子俊玩家的Email 提修物情人携带版 2ndG》在



新建存档时为什么只能输入英文? 我想输入日本语汉字,可是出现不了平假名的输入,我的主机是美版的 但其他所有设置都是日文 包括区域设置也是东京,但为什么不能输入平假名呢? "正如你所说的那样,《MHP2G》在改名时是不能输入假名的 包括前两作也是这样 这与机器的版本和设置

无关。实在想用中文名的话可以借助FC或CM之类的插件来强制修改成中文名 不过修改有风险使用前记得备份自己的存档

他是后是辽宁玩家 的提问,"自从《M+P2G》引入"拔刀术"这个技能以后,小弟就深深迷恋上了大创这项武器 不过现在有个问题一直困扰着本人 那就是我在角王剑 霸王剑以及 商鱼球看本人 那就是我在角王剑 貌似它们的人们,他们就是我在角王剑,就似它们看所长的样子,平时本人多用"斩味水平十1"和拔刀术"的技能组合,请小编帮忙介绍下配哪把大剑效果最好? 首先可以排除霸王剑 此剑虽然自带50%会心 但是最高斩味为绿斩 这样就使得"拔刀术"技能的意义没有另外两者大。而剩余的两把能力在伯仲之间,不过仔细计算一下,紫斩



at a wat a wat a wat a w

在一起的时间总是很短暂的、FAQ电台播报到此结束。各位玩家朋友们、我们下解再见了、电顺便视各位游戏愉快!



文學計多 的交易多年受人能大力學作 的是如子特別主义是我CVC 外字個型

◆早用土型火產《Not 、为 本人一个 对人产任务 阿里 。 生作也有此人 「聖報後」 動 發揮器 《人俚士交子》《伊克斯·夏西西南 · 皇 开联人》题名"四十 我怀不是神庙的 林林惟 接下来价格?最高交生了"我不怕更重新行力联友"这个伊斯士]或与斯斯 "加州下产 会事情" 新州 人 在私人的工程》。这一个字 张佩 另外那人环山产 而气管中中的形人 等方果《南 性"。 无叶 克 影响" "不" " 以带 这个中日,而中央上阿以海西流程以找了自由 及至 个 有是不利的 对了中 个声脑中外是这些对不了一样,一个里有她吃了布到

サールがある 所 見明を を下がるある 所 見明を みち、A そのでも無人を あたみ 明報になるみでも わま をできるか あ个人ゲットをサー かっな者 リニュース・ゲーンがかまっ ないれてできま あぶんじこう で体 面人なりとこめ みそ がぞ 事うな 要す 場合かる

三 生 生 生 的顺

> ★文里全国等的现在单 不了 水厂的 上在那《今月了不多知的人 华生节 像 与《物《四人》 从小物《《北州四月》 PN/ 数《北风》等 些 毛盖科学 1 年 第 2 《北城》而为 整确的用人。《北京中小 3万岁 这条章文《升了

> ★散了你生活有些廣水不 了 然以些 婚者所在無知 数一下神经 事者 主以诗名 之 有 TV 数《A H》 Tv 中春 数 数 AVA》《赵 東与聖水》《太之改高 笔定之》》 戰 还 有公众 4分 我然《204》《VL 18 1 年 7

> > 加方可是分布过多不准 文

京都与 手 人物但是 哲子物系从头 影片大管层面的 小肌(各种 机二人单位 符上度的 春代 在作为一號(manuse) 化人产品

#### ITITITITA

◆无

十 每前 如是你就多 如 即日代 及人实得 写了是那么美女子 王然好年 在像大客款人 久了 作 两 47 不了了之 1 和 1 一每形 1 在 一种母女, 到 1 似 作 4 人 "我就不听"再看表它。 的一看 4 二 1 是 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一



#### ◆ 表布。

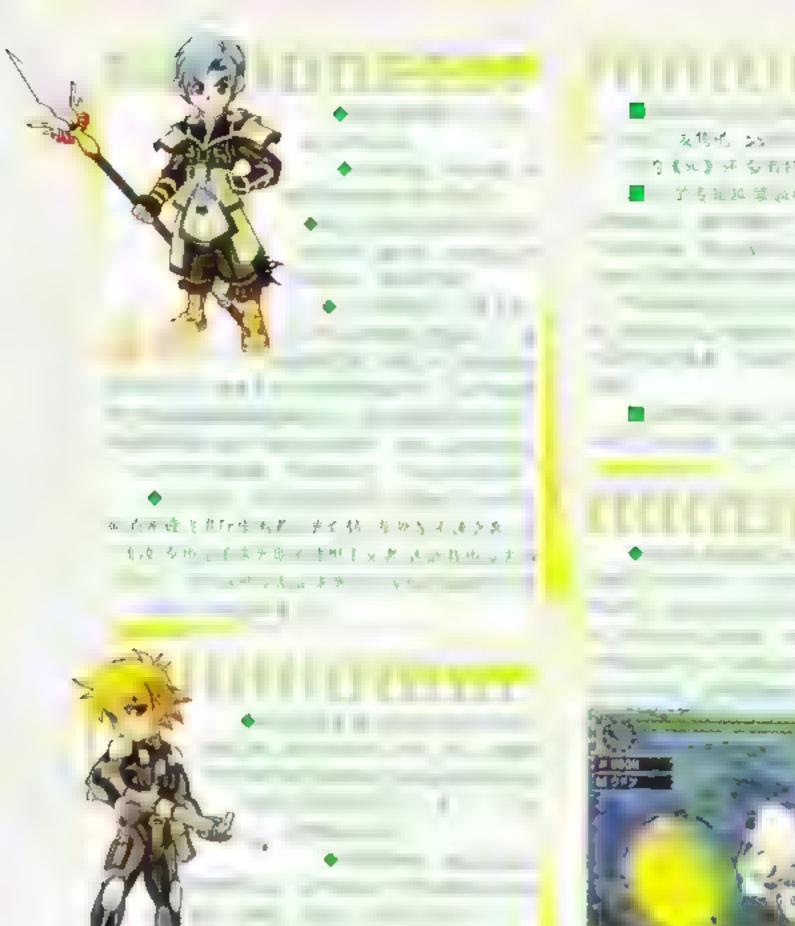
一个作的对方是对 指侧束 各 你知识你大多你的现在分词 化石 地名 地名 地名多尔巴里里 你 然后 我不是 你不在 一种发展大彩的 医非复数不足性 使用的现在分词 医皮肤 医有 新香 化树脂 新工作家 動物的 法实际的

4
 4

イング オードル しょうかん からかん インベック カー・カップ カー・カップ はっかい はいかい なん からかん インド・ファイスタ

◆ \* 本文有了下手紙 如其亦有相 大器以中間 \* 特子语言 又买了 个名 作品 2000 \* 以為而工 全面图 W F ( 确本 是阿格珀这个的作品下纸 能证。 介于没几个了 不过花之前一年的作件 方面上细胞 平机 磁质的 个字 第1

◆看在了編集家學班 发现的产生在 不主的生产品等如客 25 点页的 4條 有在了个人 医对应者作成本 人心是等交流 中或科目中域了





1 原告於礼松手丁年五甲島內初

> 陸保 主不可放為了心 1

11年1月《生工》条月 和《》

4 工厂成份介持天物介字

了在共为 濉 在望维抄

为《北》还 多有打造器

▲非琴珠司而知此和中 至

新于石一次正式 3 持名,也没准备啥行内容,就来随便该论下发

生在自己身边以及玩家 身边的审吧

## 独小。那种

文章标题"独乐乐不如众乐乐"的原文是出自孟子的某篇文章,意思是一个人欣赏音乐快乐不如和众人一起欣赏音乐快乐。我也不知道这个解释到底准确不,反正也是搜索出来的答案,感兴趣的玩家可以上网查一下。

要问最近哪款游戏散火爆,用屁股想也知 直肯定是(MHP2G)。"嘿!饼干采刷两盘金银 火不?天鳞不够用了!"我只要被人这么一勾 引,就会立刻停止其他娱乐活动。斗志昂扬地 投身到狩猎中去。想想也奇怪,(MHP2G)只 是一款资料片性质的作品, 却吸引着大量的 玩家趋之若鹜。造成这种局面的原因是什么 呢?要我看,最主要的原因就是用魅力无穷的 集会所4人联机狩猎,可以和周围的人进行互 动,和朋友们相约在游戏中碰面,绝对要比 一个人闷头玩来得爽。当年独自1人死值PS2 版(MH?)时,就常常暗自神伤,"要是能有人 帮我一起打成多好啊·这个怪怎么砍都砍不死 啊 "这些问题,精明的游戏厂商全都看在了 眼里。如今玩家的美好愿望达成了。商家自 然也就数钱数到手抽筋了, 玩家和商家都乐 了, 这也算是"众乐乐"的一种体现吧。

饼干在逛游戏心坛时,总会看到有玩友发贴说自己现在玩什么游戏都是玩一会就觉得没意思了,完全没有以前那种感觉了。其实我自己也有过类似的情况,比如PS2已经1个用没打开过了,实在找不到想玩的游戏。我认为之所以会有厌倦游戏的情绪,不是游戏不好玩,最主要因为缺少了与其他人交流互动的重要环节。回想了时候、肥皂候大部分

 话,所产生的愉悦感绝对要比独自一人玩时高很多。所以说,遇到热情消退时要不你就暂时别玩游戏了,要不就尽要避免独自进行游戏,多接触一些需要多人参手的游戏,以"众乐乐"的游戏方式将新渐消逝的游戏热情重新找回来。

曾经有好友让我给他推荐几款可以联机的游戏,当时我仔细地想了一下,然后打了一堆游戏名字过去。"唔,这个NOS上的(马里奥奥车)和(我专助方块)可以增加你们,MM之间的友好度、窍门是联机时要记得放放水。那个PSP上的(杀戮地带)、(MGO)和(荣誉勋章 英雄)很适合气,里性玩家一起"联,这可是体现你游戏水平的大好机会,可不要浪费了。"联机对战员有指点人气人之口距点的魔力,如果你想常强朋友间的友谊或是想认识是"MM"。起玩游戏绝对是一个最简单易行的方去了。

虽然自己是一名学机游戏编辑,但骨子里 更高睐于内容大规模。我的,黎用机下台游戏。去 年购入PS3就是为了能够联机玩《使命召唤4 (COD4)),通过与国内、国外玩家进行激烈的 战斗以及实时的语音交流,使自己结交到了不 少厉害的家伙,甚至还有点相见根晚的感觉。 又比如某次联机玩PS3版的《科林麦克雷拉 力),由于在比赛中获得了不错的成绩,有一 位外国抗家在比赛后发来了加为好友的短哨 息。一次看似普通的鲜机对战居然还能结识外 国玩家,当时我还真有点得意、嘿嘿。以上说 的这些是我平时获得,抗戏乐趣的法宝、也是自 己在PS2和GBA那个图寸代里从未尝试过的游戏 方式。好了,我看篇响温也不够了,就先说到这 里吧、我要继续找人帮我刷(MHP?G)的素材 去了。最后祝各位阮镓都能在"众乐乐"中重拾 那份快要失去的游戏,激情。

便着那些的政策电话联系。致电话度较过含率 **辨图电。联系电话: 0001-4207000** 





## MD MOXETI

陈垲 福州市 黄居安 百色市 姜渊明 丹阳市 林诗婷 化州市 开封市 马超 银川市 朱学志









# 想起。显然是如同她

南雪市	胡晓燕
<b>Obitedi</b>	黄帅
沈阳市	沈小龙
贵阳市	上焱鹏
东莞市	叶卓黎
绍兴县	俞纪梁

油头市	然皆
温州市	陈世泾
上海市	程晓锋
长沙市	范翔
广州市	关小华
北京市	李跃
南京市	线晶
广州市	態力

注 为保护中奖者隐私 中奖者名单仅列出姓名及所在市 读者如有不明和疑问 请打电话至 0931 · 4867606 或发 Ernall 至 pgking@253 net 查场



10岁,有与夜晚、生活眼、天头瞧等等所有 4. \* 戏有关的照片(桕)机、手机拍摄均可)。就 可以把写片和个人资料一并用Email发至 mr 1 13 mm , 或者来信"兰州市邮政局东岗 会开来,和来明是今在人士。 计浮中 让明 至的拿机化单有利 为三、们个性

性别 女 年龄 17 拥有掌机 PSP

專欢的游戏 《啪嗒呢》、《最终幻想》、《太鼓之达人》

地址 江苏省常熟市中学高一(6)班

邮编 215500 00 623353312

想说的话 为什么非要你的爱?为什么眼泪好想掉下来?



# 孙亿

性別 男

年龄 17

拥有当机 PSP

喜欢的游戏 《怪物猎人》

地址 江苏省无锡市锡北镇至西村后惠巷 30号

郎塢, 214000 〇〇, 120607724

想说的话 喜欢《怪物猎人》的人加我 00 或来信。

#### 隋斌 昵称:归隐山林的籍 וו המנבבבבבבבבווו

性别. 男

年龄,24

拥有掌机。NDS\_PSP

喜欢的游戏 《怪物猎人》《马里奥》

地址 辽宁省沈阳市铁西区重工南街 6-2 号

郎編。110000 ロロ、415978147

电话 13940484830 (仅短信)

想说的话 希望好友岳凌飞早日减掉身上囤积的多 余脂肪 和你联《怪物猎人》的感觉真棒!

#### 鞭辣

性别 男

年龄 18

拥有掌机 PSP-2000

喜欢的游戏 《战神》《最终幻想》《生化 危机》

QQ, 329777792

电话 13614160770

想说的话,好想有很多时间玩 游戏



年龄 17

拥有掌机、G8、G8C、GBA

喜欢的游戏 《还转裁判》》《火焰之纹章》《口袋妖怪》 地址 吉林省白城市第一中学主校高二(1)班

邮埠 137000

QQ: 46566568

想说的话 玩转游戏 趣味第一 不管难易 来者 不惧。

#### 刘永鑫

### 

性別 男

年龄,19

拥有掌机 NDSL、PSP 2000

喜欢的游戏 《怪物猎人》《马里奥》《口袋妖怪》 《女神侧身像》

QQ 639102872

电话 13472924242

想说的话 加我的朋友注明暗号 掌机王SP 。

124

# 昵称: BigBoss

性别 男

年龄 22

拥有掌机 iDSL PSP

喜欢的游戏 《战神》《使命召唤》《逆转裁判》 地址 河南省焦作市山阳区和平东街2号院53栋2 单元10号

邮编 454002

QQ 410120117

电话: 13259700636

想说的话 希望焦作的朋友多多与我交流:

齐林 昵称:老齐

性别。男

年龄 14

拥有掌机。PSP

喜欢的游戏 《生化危机》、《口袋妖怪》

地址。北京市海淀区明光中学 邮编 100082

想说的话 愿与天下掌机玩家结交朋友。

刘明玮

性别。男

年龄 14

拥有掌机,GB 大家族、NDSL、PSP

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《恶魔城》、《三国无双》

地址。广东省广州市白云区民政路 45 号 502 房

邮编:510405

想说的话:马锋、我永远支持你。

沙文志

年龄 17

喜欢的游戏 《微终幻想》《逆转裁判》

地址 广东省阳江市广东两阳中学高二 (10) 班

邮编 529566 QQ 340195374

想说的话 为了高考 我要平衡游戏与学习的时间。

刘智凯

性别 男

年龄 15

拥有掌机、暂无

真欢的游戏 《恶魔城》《口袋妖怪》《怪物猎人》 地址。武汉市汉阳区七里二村 297 号 701 门

邮编 430000

规说的话 祝《掌机王SP》各小编在今年好运多多。

陈双

性别. 男

年龄, 20

拥有掌机 GB、GBA(己麥)、iDSL

喜欢的游戏 《机战》

地址、福建省福州市台江区上杭路131号2座102室

邮编,350000 QQ,592327815

想说的话:祝《掌机王 SP》越办越好。加油。

昵称:大兽兽 周末末

性别。男

年齡 19

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏,《最终幻想》、《怪物猎人》、《战神》

地址:北京市海淀区 QQ 279597379

想说的话,你们只管联系我。

薩嶺 昵称: 夏之犹豫

性别。男

年龄 16

拥有堂机 GBA

喜欢的游戏 好玩就喜欢!

地址: 北京市海淀区烟树园 3号楼 5C

电话, 13261B39492

想说的话 希望多交天下拥有掌机的好友, 也祝《掌

机王SP》越办越好。

昵称: 美魔流板 陈金宇

年龄 17

拥有掌机 暂时没有

喜欢的游戏 《最终幻想》

地址。江苏省兴化市楚水实验学校高二(8)班

邮编 225700

QQ. 895400324

想说的话:有 PSP 从远方来,岂不快哉。

陈博 昵称: 独一无二 

性别、男

年龄, 13

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏。《NBAO8》、《高达》

地址:山西省太原市实验中学初一277班

邮编, 030012 ロ 823529491

想说的话, 想连《高达》的话就来找我吧, 我随时 學陪.

张超 昵称: 2C

性别。男

拥有拿机 GBC, NDSL

喜欢的游戏。很多……

地址。上海市宝山区杨行镇杨泰一村338 弄5 号 102室

邮编 200000

QQ 394318685

想说的话 喜欢《怪物猎人》的人加我00或来信。

张诗玩

性别 男

年齡。15

拥有掌机,GB、GBA、NOSL、PSP

喜欢的游戏。《最终 幻想》、《口袋妖怪》、《塞尔达》 地址 北京市海淀区国防大学2号院甲24楼1101室 邮编 100856

电话 13520963652 (短信)

想说的话 喜欢动漫的找我! 我是《OP》 fan! 希望 早日得到PSP。





联看5月分母白品的 第二級 天下扩会 名单 他已印确认 这私常会养血 集中在在 天长性中 一个繁杂的积着其中已经在"安排其他两天的可属于古物 有一种联系 人友的朋友可干力的错误哦 不过在3年余的河阳就要多多几条文 个问题 十岁以下的就多建议在多长协同多类加紧合 方的 与外 我 "是要由的 一直"对本力方面提供全面赞动 下面总是一我"来必有有一种的聚会预告吧!"

## "天下聚会"北京 TVGAME 玩家联盟成立一周年大庆

聚会时间: 2008年5月1日10:00至17:00聚会时间: 2008年5月1日10:00至17:00聚会地点: 中关村海龙大厦6层稻草旗动漫主题餐厅

聚会内容: PSP《山脊赛车2》、《MHP2G》、《高达 Seed 连合对扎夫特》、NDS《马里奥赛车DS》、《应援团2》、《马里奥聚会DS》、Wir《马里奥赛车》、《10 项运动》

预计人数: 100+

主办人: 方糖

联系 QQ: 645513896

联系电话: 138101646373

报名帖地址: http bbs levelup on showtopic aspx?page=end&topiqid==615059♯9974540

## "天下聚金"。昆明云游联盟两周年聚会

聚会时间;2008年5月1日中午12点至下午6点

聚会地点:人民中路胜利堂广场"时钟吧" 聚会内容: PSP、NDS 联机玩游戏,交流,游 戏比赛, 聚会和比赛完全免费 大家只需要出 自己消费的费用。

联机游戏: PSP《MHP2G》、《山脊赛车2》。

《WE2008》等, NDS《马里奥赛车DS》,《马索奥运》,《应援团 2》等

比赛内容: PSP《MHP2G》, NDS《马里奥聚会DS》

联系方式: 6441746 (/小灵通) 310173362 (QQ) 论坛报名贴地址: http bbs levelup on showtopic-609554 as px

## 天下聚会》沈阳混沌町一周年委托任务

情报费用: 15 元门票费

时间限制: 2008年5月2日10:00至17:00

目的地:沈阳市青年大街避风塘茶楼

委托内容: PSP《MHP2G》、《DJMax2》, NDS《太

鼓之达人 DS》、《Bleach2》

必要物品: PSP、NDS

有利职业:玩家

任务报酬: 丰厚奖品 及赠品咕啵 联系方式: 暗雨 848872/1 (QQ)

论坛报名贴地址: ht tp bbs levelup.on

showtopic-609920 aspx

### 天下聚会。五一汕头联盟成立一周年联机聚会の Cosplay 編

聚会时间: 2008年5月2日

聚会地点: 六星集咖啡店(南国商城沃尔马侧

面,店内有 Wi--Fi 无线网络)

聚会内容: PSP《MHP2G》,《山脊赛车2》、《DJMax2》、《太鼓之达入2》、《高达Seed 连邦对扎夫特》、《WE2008》,NDS《太鼓之达入DS》。《乌里奥赛车DS》、《应援团2》、《Bleach2》、其

他内容还包括 Cosplay 杜团表演

联系电话: 月轮~13729200800、QLC

13643020570

联系 QQ: 305753441

论坛报名贴地址: http://bbs levelup cn

showtopic-607783, aspx

## "天下聚会"五一黄金银期我们再度相约上海! 聚会归来

聚会时间: 2008年5月1日

聚会地点: 古滇茶坊

聚会内容: PSP《MHP2G》、《山脊赛车2》等

NDS《太鼓之达人DS》、《马里奥赛车DS》等

详细情况参看聚会群

聚会 QQ 群: 28014358、7676385、25847232

联系人: 车车

联系电话: 138180 77113

QQ 帐号: 200871876

论坛报名贴地址: http bbs evelup cn

showtopic-613839 aspx

#### "天下聚会"成都联盟掌机五一交流聚金

聚会时间: 2008年5月2日早上10,00至下午

18 . 00

聚会群号: 25991718

聚会人数: 预计30人左右

聚会消费: 15 元(含冰柠檬饮料以及中餐

一份)

聚会地点: 磨子桥亚华大厦二楼悠茂悠味餐

吧(百脑汇电脑城旁)

比赛项目: NDS《太鼓之达人 2》 PSP《山脊

赛车 2》

联系 QQ: 231572136

论坛报名贴地址: http bbs levelup cn

showtopic-613046 aspx

#### "天下聚会"保定第四届游戏动漫盛会

聚会时间: 2008年5月1日至3日

聚会地点: 保定建华路市场(保定市火车站东 北向斜对面 各路汽车在火车站下车北行200 米路东。)

聚会内容: 动漫 COS 大赛, 游戏竞技大赛, 游戏武玩与互动、游戏表演 动漫产品发卖

预计规模:三日累计1000人次

动漫项目: 动漫 COS 舞台剧、走秀 歌舞等游戏项目: PSP《铁拳 DR》《山脊赛车 2》 NDS 《马里奥赛车 DS》、《Bleach2》、《炸弹人 DS》 PS2《铁拳 5》、《少年街霸 3》 Wii 《雷曼 疯 免》、《Wii Sports》

#### 报名方式:

1、动漫社团 可以直接联系策划人。

2、游戏玩家 免费参与 支持论坛报名。 报名地点:

1 玩家报名地点。百汇电玩专卖店 2019131 (保定劝业场南面) 报名负责人 李军 13483772124、王龙飞 13091223310、蔡佐 臣 13315250705

2 大学校园玩家报名地点 本校的参办负责 社团。咨询负责人 星星 455056842 (QQ) 13663319140 (电话)、龙飞 5509209 (QQ) 13932219912 (电话)

QQ群: 保定TVGame 联盟总群 18142037 保定动漫 Cos 社团总群 5641037

论坛报名贴地址: http bbs levelap cn

showtopic-611141 aspx





过去的时光就输过去的季节,在事还留在记忆中,却又怎么也不能信手拈来。那些打机的往事。同政关的朋友。时光匆匆,人亦匆匆,惟一不变的,也许只有对攀机的这口写精了呼、



和所有人一样,谁都有第一欠 我第一多被那小小的机器吸引住眼球,是在小学六年级的某天,一个叫建的朋友买了一种名为Cameboy的游戏机,方正而又硬即的线等一章手里很有重量等。"《拳皇》、是《拳导》"我恒牙道。而建也根据足手我的惊讶表情,并心地把机器递给我一一结果,他失去了第一个为病器另真的库料和件。

为此他德國不已,他总他不怪我,只他怪自己 当时疏忽,忘记了我在市机厅"接"(KOF)射娱 的狠劲 — 这是以后我们,写起还常常发笑的活题。 虽然他说不怪我。但之后的一个星期建都对我心 存驚喝。而我总是期龄地看着他。一个星期后,我 终于又回到了厮杀的战斗场上。

后来我上了初中,和建分开了,我也决定实台

Gametoy,那可表现。比了两机型,是表一,未把的一次是我还特地研究了目后主动的来源。军中的最控制和各首的恶动力,然后就开升。地方需要的FC了。此步在汽车组上,找对当时的地方都想有要许的态度。我记得机器的价格好像是3.00%,这个数目对当时年少的我是个挑战,于是我也未能免售。依旧期盼地看着一个对政权的对象不是建,而是父母。结果完全相同——我被打绝了。

我只有自己存钱了。当我快存够钱的时候已 经是初三了, 想想繁重的学业、买了也未必有时间



玩,因此最终还是没买。平淡而又美好的初中就这样结束了,而我的掌机生活也即将开始了。





刚到高中,一切都是新的,像随季节迁徙的岛儿一样,鲜活而又富有生命力。我很快就找到了许多同好,健也和我同一个班级,这让我很开心。相别三年不见,健还是那样没有变化,连听起来像杀鸡般的笑声都没变。一天放学,他很神秘地拿出一样东西说给我瞧,我好奇地看着他拿出一个像手柄一样的游戏机——GBA;我知道我的生活又要不平净了,事实是的确如此。这个手柄状的小东西所带给我的快乐是我以后的GBA SP,乃至现在的PSP所不能比拟的。

我现在还很清楚地记得建给我看的第一款 GBA游戏是《超级机器人大战A》,写天使的写定 必杀非常原亮,给我留下了很深的印象。其实关于 学机的点点滴滴我都能记得很清楚,或许是感情 太深了吧。为了挽回我初中没有学机的遗憾,我决 定实一台 GBA。

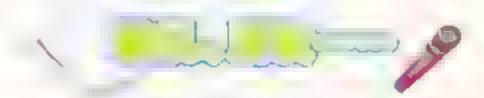
可现实总是残酷的,将近600元的价格,让我感到作为学生玩家的本易。说到这里不禁要说,至今我还对那时候的校门外的一本游戏杂志耿耿于怀,杂志的封面是个拿着GBA很专注的美国小子。相信很多人都看过这张图片,你可以想象每天放学时候,我经过那个报摊的心里有多痛苦。

就在我认为我的掌机很遥远的时候,转机出现了,在这里借用一句话:缘,则不可言。因为我那台GBA的来历竟然和听起来毫无关联的《石器时代》有直接关系,而《石器时代》也从一定程度上解释了我为什么一直没有攒钱买到掌机。一次,我偶然经过一家软件店,看到了《石器时代》PK大赛的海报,于是我抱着尝试的心理去了——奖品是GBAP不可能啦,不过我很幸运地得了第一名,奖品是一只名为白虎的宠物,相信玩过这个游戏的,应该知道这个宠物的珍惜程度吧?于是,我很爽快地卖掉了它,买了GBA还用剩余的钱买了

一些卡带和配件。就这样,我的重要道具一紫色 日版GBA人手了。

后来的日子里GBA陪伴我度过了许多的美好 夜晚,这里也不得不赞一下GBA的质量,一次,星期天躲在家里没写作业玩,GBA被妈妈发现。暴走的妈妈拿起GBA砸在地板上。当时感觉整个世界都够溃了,而最后,我竟然发现GBA只是电池就脱离,电池飞了出来,真是幸运。

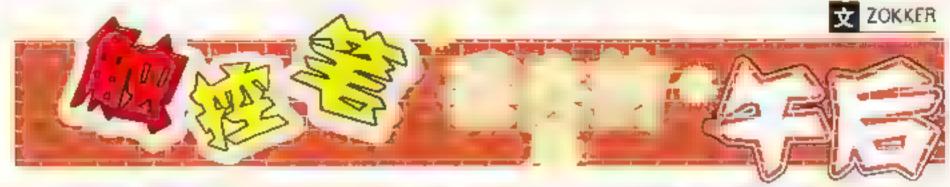
而我最喜欢的游戏,就是"〈牧场物语〉系列"和"〈机器人大战〉系列"了。第一次看到〈牧场物语〉是在初二时候从所望,别的班的学生下课了躲在厕所玩黑白GB。他很开心地喂生钓鱼,我看得也很开心——这就是当时有机器和没机器的差别,以至于我忘记了厂厕所的臭味并且上课迟到。当然、除了〈牧场〉和〈机战〉,我也零零散散地玩过一些其他作品、后来的〈勇者斗恶龙 怪兽的〉和〈破终幻想战略版〉A〉也都是我喜欢的作品。



2003年2月14日、GBA SP发售了,我现在还保存着介绍它上市的(掌机王)、紫枫还对GBA SP进行了拆分。之后自到现在的(掌机王SP)第82辑,我都在实。毫不夸张地说,是(掌机王)一直是任着其代大的""。从2、我有了(等机王)一直是任着其代大的""。从2、我有了(等机王)的时候认识了我现在的女朋友,再后来我换了PSP主机,每天和女朋友联(MHP)

PSP的机能实在是很强、确实带给了我从未 有过的掌机体会、然而用GB的小照杆链(将斗之 主)、为GBA朝思黎想的日子还总觉得就发生在昨 夫。实际上从GBA至JPSP,不知不觉学机已经伴 我走过了多年、学机加深了我和健的友谊,让我结 识了(掌机王SP),更让我认识了现在的女友。我 与女友相恋至今,对(掌机王SP)也一直支持,惟 塘那个咖啡的家伙后来转学去了外地,无声无息地 离开了。现在的我想到和他在一起童年时候的快乐 都会特别伤感,掌机带给我毕竟实在太多一、随等 的最后,就祝我这位从小玩到大的玩友建,以及所 有喜爱掌机、喜爱游戏的朋友都顺利快乐。





为了抵抗磨杀我宝贵时间的午后睡暖、我拖 出NDSL准备继续昨天未完的〈塞尔达传说〉。打



开开关, 莱因哈 特的破船顿时 浮现在屏幕中 的无垠大海上, 尔后, 我一如往 常地把手模向 NDSL右侧的笔 槽--就能即 将上阵的勇士

从躺中拔出宝剑般,然而我惊讶地发现,鞘中的剑 **本见了、不,是那槽中的**笔消失了

怎么可能?我昨天还用过的!

我惊慌失措。可是狗的候事情发生得就那么 危异,一个东西说不见就不见,根本连个招呼都不 打。在一阵先急义的翻箱倒柜过后,我终于证实了 一个事实。那根小小的触控笔已经从这个时空平 面上 熟发搜了——至少在 我能找得到的范围内消 失了。

这点味着什么?在我的<u></u>你控笔复活之前。林 克冉也不能奔跑在海拉尔大陆上作出漂亮的回旋 斩了:而陈陇团众们只能乖乖地看着地球被群毁 而无能为力。《使命召唤》中的战斗英雄们也只能 吴站在原地成为敌人的靶子。等着无数的子弹手 雷倾泻在身上。至于《瓦里喇制造》里的一手狠 琐人都全部去洗洗睡吧····· 更不用说NDS用的绘 画、字典、打字等软件、全部都将被我无限明地 巨系了

"有什么了不起,我还可以玩文字AVG啊!" 王泥膏期 140 分贝的异议声让我体内的小宇宙再 灰脂脂燃烧。去你的触控笔吧,我对自己的果断抉 择感到满意。可是没多久,我就体验到没有触控笔 的"凋查"是如何的麻烦,还有采集指纹、解析纸 层 ……种种打击汹涌而来,瞬间将我的热情查克 拉扑灭,我仿佛看到触控笔缩在某个晚后的角落 对我阴笑……可恶,去你的王泥喜! 我果决地关 ENDSL,不再想那刺刺头的红衣小生是如何在律 师台上搬弄是非威震八方了……

"AVO 揭不定、玩 RPG 总不成问题吧?"我 边间自己,边再度按下NDSL的电源。事实证明。 我的自我安慰,和西西弗斯往山上推石头的过程 一样毫无意义! 果然.(口袋妖怪) 烘烤不能,(最 终幻想IV》小游戏模式不能、《FFCC》 履石调合 不能、绘制莫古利和莫古利赛至全部不能……诸 多的打击接三连三而来,继续残酷地摧残我的心 情……天啊,我又看到了触控笔在阴深角落里对 我的无情嘲笑,

好吧,你狠!一个无意义的叹息后,我下定了 决心——大不了不玩了! 我朝看不见的触控笔作 了一个鬼脸后。(精神胜利法中) 得感地打开了电 脑。然后习惯性地点开了NDS新闻网站、头条上 赫然放着 (忍龙) 的视频。

规频中, 集龙在屏幕中上窜下跳, 突入敌阵如 人无人之境,然后抓起一只面目丑恶的敌怪,高高 跃起,一个华丽的饭钢:落将敌人摔成一道炫丽的 光芒,看得我眼花缭乱,热血沸腾。可惜,这又是 一个只对颅触控笔的游戏。我叹了口气,就在这 时。我突然想起了我至少还可以玩ACT吧。毕竟 俊《思龙》这样的ACT在动作游戏界也只是少数。 大彩数ACT 还只是 老老实实用基上下左右 ABXY.

想到这里,我兴奋地一跃而起,抄起NDSL第 N次打开电源,《刺客感条》, 埃泰尔, 我来了!

很快, 我又成为了那个在城市顶端飞荡而过 的白魔、那个走木条如屬平地的顶尖杂枝演员 (埃泰尔: ……) 看着主角在我手上比人猿泰山沙 人猿泰山的完美身手, 我得意地笑了起来 一 让 触控笔见鬼去吧!

然后,我看着埃泰尔抽出绳索,驾驭神风动到 对岸的房顶,一个漂亮的前滚翻。华丽地刺杀战 人, 转身, 冲过独木桥。遏向另一个正在发呆的敌 人,拔剑 ——不对」是"装拷问敌人」这、这不就是 一个无音乐的简陋版(应援团)吗?天啊,我彻底

经过这一系列的折腾,我终于向我的触控笔 投降了, 当我问朋友触控笔的价格时, 才经朋友提 解想起——其实,我那 NDSL的包装盒子里, 还有 一支被遗忘 N 久 的 备用 触控笔。



30年前,《太空侵略者》在日本红极一时,如今,它的30周年纪念作品《太空侵略者 极限》降临到了NDS、PSP这两大游戏平台上。

作为STG的始祖级作品的30周年纪念作、(极限)的怀旧成30周年纪念作、(极限)的怀旧成分还是很大的、本作的画面保持了之前8位游戏时的样子。无论是NOS还是PSP、画面都非常林实利的戏样位于同样是、游戏的当年末电的是过少的一点。十一年后,代学一样一致一个自己占例的新戏发展的事情和自己力

#### 太空侵略者 极限

◆ Tanto ◆ STG



游戏的商量告乐稍减的有些 简单,可能是为了村托打击时的声音,带有电子感的背景音乐显得有 点若有若无。而游戏打击时的音效 做得很不错,有点太空的奇幻感 觉。而且远游。可候会感到本作很有 节奏感,完全可以把本作当成一款 音乐游戏来证。这也算是本作的。 个意识。

抵御外来生物这类题材在现在看来虽然早就土得不行了,可如 和在10年前,机比以种题材可是非 知点甚至4年分的。既然作为30年

则的游戏霸主,游戏的系统自然是十分严密了 游戏相当 (w) 上手,模式也很多、NOS版比P 示版还多出的 WI F 系统等诸多。作也,更是:游戏厂商的城岛。

作为一部署 置了 代人的游戏, 游戏存在的心文里已大于游戏的本质, 就会对这类游戏的类型和颜材不太感冒, 拿来当作一款休闲游戏也是不错的。

### 小鼠大厨 ■THO ■ ACT



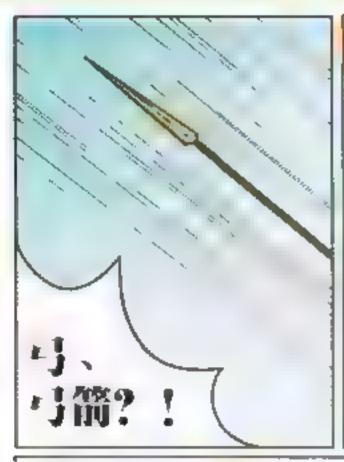
今年春节里抽时间看了下避士尼2007年的年度动画《小鼠大厨》(又译作《美食总动员》),这部轻松幽默而又不失温精的动画的确称得上一部佳作。小翔一时心痒,赶紧找了下PSP和NDS平台上的本作来玩上一玩,看看这部素质不错的动画。电影所改编的游戏究员能达到什么样的程度。

PSP平台上的本作在創橋上并非照搬动每,而是根据电影的结局原则的一段小故事。它并述的是电影中食神器所被查封局,两位男女主角正等观播开办他们的新餐馆。然而,环蛋 Skinner又再次卷上重来,偷走了他们为新餐馆而准备的

从思婧可以看出,这是一款不折不扣的动作游戏(非常简单典型的美式 ACT 剧情)。小鼠Remy 或穿过沙发缝、或跳跃于花盆、或翻越独台、或匍匐门框,再借助各种物品道具,一路到达终点,拿到食谱。游戏场景中的物品道具都比Remy 大出不少,很容易让人联想到 FC 上的经典名作(松鼠大作战)。另外,在游戏中还可以通过收集隐藏的钥匙来获得奖励和游戏完成度通过收集隐藏的钥匙来获得奖励和游戏完成度通过收集隐藏的钥匙来获得奖励和游戏完成度通过收集隐藏的钥匙来获得奖励和游戏完成度

虽然这款游戏。上手就趣味性十足,但游戏的缺点也是气息见。而是重调几乎已经是欲美人能改编游戏的通病。刚开始感觉不错,但长时间游戏就会失去攀缘玩的动力。玩家对本作的新鲜彩消失之后,或多或少都会有些厌烦这种为了食品。路跑到头的单一形式。而在视角的把握上,游戏也存在着一些问题。但对于看过动画的玩家来说,这款画面效果优异、音乐轻松闲雅的游戏还是值得一玩的。









主人……我对你忠心耿耿…… 没想到在这生死关头…… 你竟然杀猫火口……伤口再疼 也比不了我心中的痛楚…… 难道这就是我们猫仆的宿命 吗……







5月上前值保关注的作品依然基指可数,惟一能够吸引玩家跟球的作品也许就要数NDS的《高达父章》;这款作品等标在剧情交代而战斗系统方面能给玩家带来新感觉、老玩家们也许可以从中找到全面的游戏乐趣,而以前没接触此类游戏的玩家也可以试着体验一下本作,现不定这款有着全新风格的作品会成为你进入《高达》SLG世界的款 ] 砖呢

#### 沒售表講读表示

5040日元

3990日元

SLG

ETC

Idea Factory

SEGA

、以自元标价的为日版游戏。以美元<del>等的能力美能的发生,此类据</del>、事事<del>非正常发热营养和为税后营制。</del> 解焦于体为受明日游戏。

现于麻将(老午放浪记	Success	TAB	5040 日元
アッコでホントイカサマ放浪に			
日本语检定DS	Paon	ETC	3990日元
日本语检定DS			
亲子同乐 OS 绘本 粗心无鬼順	Terrico	ETC	4410 因元
来子で遊べる DS 絵本 うつかりへすせへ	Mark.	SLG	3990 日元
That's OT	Koei	acu	3930 E /C
That a QT 召唤之在	Bangreato	S - RPG	5040 日元
サモンナイト		•	
侦探神宫寺三郎 永不消失的心	Arc System Works	AVG	3990 日ヵ
探術神宮寺三郎OS さんない			
回忆之日2	SNK Playmore	AVG	5040 日元
Days of Memories 2		-	5010 50 5
火彩忍者 接风传 忍列传 1	Takara Tomy	FTG	5040 日元
ナルト NARUTO 疾風後 思列传	NB 2	MP IG	5 40 1, 71
太敬さ 5人 DS 7 高大 1時 めっちゃ   太鼓の <b>送人 DS 7</b> つの島の大賞陸	NO 1	Abores	4 45 64 65
梦猫 DS	SEGA	SLG	5040 日元
参ねこDS			
8, ×19 9	Ma	- 1 - 2	504c 1 /E
エンプレム オブ ガンダム		ETC	4410 (2.5
和面包超人一起玩吧 ABC 幹室	Agetsuma	Ette	4410 日元
アンバンマンとあそば ABC 教室 家庭教師 REBORN: DS 炎之命运	Takara Tomy	ACT	5040日元
家庭教师ヒットマンREBORNI DS フェイトオブヒート 炎の店台	Turner Turny		4470
By Maring the Control of the Control			
光解圣约2 意志	MMV	S - RPG	5040 日元
ルミテスアークスウイル			5040 77 7
遊太利亚迷宮	Compile Heart	A - RPG	5040 日元
ダンジョン オブ ウインダリア			
茶犬的房间 DS3	MTO	SLG	5040 日元
お茶犬の部屋 OS3			
幻梦之塔与劍之规章	Success	HPG	5040 日元
幻梦ノ塔上剑ノオキテ			
13 岁的 He Io Works OS	Digital Works Entertainment	AVG	3990日元
13 岁のハローワーク DS	Idea Contains	4110	5040 CI —
维色的碎片 DS	Idea Factory	AVG	5040 日元
舞色の欠片 DS 創造駅业棒球队	SEGA	SLG	5040 日元
プロ野球チームをつくろう」			
1 - 31 - 10 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1			
前线任务 2089 截狂边界	Square Enix	- RPG	5040 日 元
前後任务 2089 撤狂迫罪 フロントミッション 2089 ボーダー オブ マッドネス 无限边境 起雲抗者 大数 7 传点	Square Enix Bangkesto	RPG	5040 日元 ACS 日元

鬼魂力量 創世

スペクトラルフォース ジエネシス

丧尸式 英语力苏生术 死亡美语

无限のフロンティア スーパーロボット大战 OG サーガ

ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD

9 <b>尚</b> 旧 9 のなみだ	NBG1	ETC	3990日光
t界因我而转 t界はおた。でまた。てる	Globa. A Entertainment	RPG	5040 母元
製与資辛料 我与赫萝的一年 建と香辛料 ポクとホロの一年	Ascn Media Works	AVC	5040 日元
「韓鳴立之时 蟀 第一巻 票 いぐらしのなく頃に蟀 集一巻・兼	Alchement	AVG	3990日元
比赛马DS /ート スタリオンDS	Enter Braze	SLG	5775 日元
・田世界 大瀬斗) 拼图大战英雄 グソーワールド 大瀬斗  ジグソーヒ ロース	日本一Software	PUZ	5040 日元
1界成記 魔界王子与赤之月 1界故記ディスガイア 魔界の王子と赤 月	日本一Software	S - RPG	5040 日元
EACH 第三幻形 EACH ザ・サード・ファントム	SEGA	S - RPG	5040 日元
e拟大被 OS ne TowerDS	Dige Toys	SLG	5040 日元
合奏 兄弟乐队 DX たを 7 ザ z DY	Nintendo	MUG	5040日元
科学性マ 天上の知识  ・1 クエストマ 天子、花館	Square Enis	RPG	5490 日 元
集十 人 十 3 - 2 - 1 2 - 7	8V8. 5	H⊧ 13	4800 j ( n
WAY 混乱的迷窩 WAY シャッフルダンフェン	AQ Interactive	APG	5229 日元
龙PLJS ルードラゴン ブラス	AO Interactive	RTS	5980 日元

# PLAYSTATION PORTABLE

2008 1	E 4 月 24 日		
神秘単作 預労版 八十神蘭的技能 《ステリート PORTABLE 八十神かおるの技能」	Views	AVG	6090 日元
実况力量职业棒球 携帯版 3 実況パワフルブロ野球 ボーラブル 3	Korumi	SPG	4980 日元
大家的地图 3 みんなの地图 3	Zenna	ETC	8090日元
<b>職喚精灵 携帯版</b> ヴァンテージマスターボータブル	Falcom	S - RPG	5040 日元
2008 1	5月15日		
BLEACH 見慮升温 5 BLEACH ヒート・ザ・ソウル 5	SCEJ	FTG	4980 日π
<b>范尔哈拉驰于 2</b>	5月29日	-	200
で ル ・ナイ 2	MMY	A - RPG	5040 日元
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁 テイル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Aipha	A - RPG	5040 日元
MEDICAL91 推带版 MEDICAL91 for Portable	Takuyo	AVG	6090 日元
CLANNAD CLANNAD	Prototype	AVG	6090 日元
秋之回忆 メモリーズオフ	5pb	AVG	5040 日元
秋之回忆 2nd メモリーズオフ 2nd	5pb	AVG	5040 日元
2000 \$	8月18日		
対級机器人大战 A 携帯版 スー・ロボット大戦 A PORTABLE	barpresto	1 MPG	6615 日元
2008 ft	10月20日		
訓 職法与学園物 剣と魔法と学園モノ	Acqu e	ньС	5040 14 TC
玛娜传奇 学园的炼金术士们 損帯版 + マナケー 学園の炼金术士たち PORTABLE +	Gust	RPG	5040 日元
20	100 年		
昇说 最終幻想 ディシディア ファイナルファンタ。	Squire Erix	FTG	售价未定
梦幻之星 携帯版 フェンタン・スターセータブル	SEGA	A + RPG	售价未定

# 是阿鲁加海温尼西到最

|保護異域域:abttpppprewwitevolupsumpigum

# 2008年4月8日 2008年4月21日

在不开大至《】约约可收印刷直接 各語(中於至四)期间的源处等与符号担任者 排充"。 化二二二次气管的压力效率 南作的中南外国都不高 丰度 广,《双本是士》《《良的、比如《。 4》和《 19 ) 3 《 中部 1) 3 年

	-		NDS	ROM	-		
编号	版本	名称	容量	编号	陷本	28	81
	Γ	% · [	Z .		ş=	\$ 1 1 1 2 8 . M	Mr
	F]	旅游者 夢寺門 沙人工	h #s			1 = + 3 + 33 C	#14t
2225	美	森林泰山	256MD	2205	8	维他命X 进化	700
-1	30	ep , a ser	h 7		7	2 - 2 1 x	
> 14	12"	* 20 % 45 VE	4 2				At.
	37	到确介 产品			Y	7 58,	* 46
	327	Tract & vo.	5 2		¥	11 8 1 1/1 1	. M
	35	7, 14 /	1.17		, 9	55 112 15	
	8	學質无人物生活	512Mb	2199	(D)	<b>宠物</b> 疾生	128Mb
1 ~		For the man	h Fr			9	
1		T 35 " 15	75		10	12 A J p /	
1	1		11		4	7 9 FL	11
	6	旅班王 对战程度 世界冠军 2008	10b	2195	300	即差級权	128Mb
	22	× 4 6 8 8 8	-		1	14, 3	1
1	177	格爾等便能标構	16b	2193	(C)	PG + 21, 4 3 5	rott
1712	欧	宝页无崎记	64Mb	2182	(B):	7	1.4
	ā		6/IMb	2191	规	参加水铁铁	5.42
	D.	19 8 x	4.19		T	4 人 4 港	4 4
	- i-	, .	1.7	-	ľ	Jr , 1 3 /	4
11	+ F		32 d		-		

名称	版本	容量大小	名称	海本	容量大小
	ĭ		ь		40,
Mill a Place of the S. S.	b b		45 c X 45 /	ĭ	4.45
LF PPRA	F)	-	4 4 6 h . 12 h		ો
1 # X 1	Ĭ	, 17	\$1 To 1	4	462
1 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4 x			7 1 . 1 . 1R		10
品質解迷	美	39MU	世界把继续托车绵标着 2007	美	139MB
2		4			

有古 ( ) 659 给冬食本 子 如果 又 2 2 4 4 8 有个能会 全年行名 那一点明片一多种物画不平 机 各种、基础更加的在文献 经基本条件 · "你 你有事者什么吗 有你 · 知小部 为生 毫十二年 前 前四年班对于 強

影片格式	名称	容量	影片格式	名称	容量
				7	AL.
1825/0-4	51, . 1%	3.5		A	. 1L_
Mr. 4	halk Co (III ICY	953MB	480004	魔纹星尘	622MU
10% 4	走点 斯文5年	> ,	20,0	本 文 原 学	· 10
10001-4	F., □图 A* 图 / 03.	٠,	p	100000000000000000000000000000000000000	4 4
/20MF14	<b>御後 加入</b>	1 24	>	# K !	11/2
480MF 4	1 2 T	e	r	力 多型音	r <sub>V</sub> tr
480MF4	± 等 ∴ 木	114443	April August	新 要度之為	₩U

# 软件更新区

NeoFlash 春季软件大赛终于落集了。国产软件 Reno Studio 获得了第七名的好成绩,中文软件获得如此名次可不容易。清晨伴着优美的音乐起床是件惬意的事情。MoonShed 的作者MoonLight 就为大家奉献了一款全新的NDS 用闻转软件 Morning Timer,支持 MP3 特音值得一议。PSP 破解方面也有大事发生,PSN 游戏终于被破解了,虽然不多。但款款经典。

·····································					
名称	美型	版本	名称	类型	版本
PicoDrive	MD 模拟器	V1.40b	Calypso	射击游戏	V1 -
xReader	电子节软件	V1.1.0	Notepad for PSP	记事本软件	VTest
公交查询系统	公交路线查询	VTest			

	C. L. 2000	NDS 软件更新列表					
名称 典型		版本	名称	类型	版本		
DeSmuMI	PC用NDS模拟器	CVS	Reno Studio	中文记事本、绘图软件	V1.21		
ColecoDS	ColecoVision 模拟器	V2.1	MorningTimer	闹钟软件	V1.2		
NewDictS	电子词典软件	Vo.aPres	Microsoft Applocale	PC用內码转换软件	-		
Flickbook	动画制作软件	V0.3					

# 中文游戏区





商乐节拍 官方汉化 四篇》 65万万不趋势,需要在系统菜单中选择繁体中文才可。











Blood 最后的吸血鬼 | 官方汉化 (互动剧场) 系列"的最后一部作品,此为官方汉化版本。





怪物猶人 20 OO 汉化组 已更新至1.7 版全部任务重新翻译修正、各方面基本趋向完美。

#### NDS 0

三国志大战 DS CG 汉化组 遗職来迟的高人气汉化作品,汉化 质量有一定保证。



简单DS系列 Vot.35 THE 原始人 APEX 汉化组简单有趣的休闲游戏。此汉化版素质也颇高。

Superfite2500 东京台场辖场 星组 一些简单略诗游戏的合集,无聊时可以抗玩。

本下载列表包含2008年4月8日~2008年4月21日所有资源更新内容。请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

# 體的容景视

超级流家

《MHP2G》》 熔岩龙速杀影像

各位读者朋友们大家好,继上次"口袋光环DVD" 为大家放送了《MHP20》形像怪物迅龙的挑战视频,此 次又为大家准备了新怪熔岩龙的狩猎影像。作为猎人的 您如果对付这只赌鱼乃感觉比较吃力的话,那么就赶紧 来看看需文是怎么轻松"料理"它的吧!

# 狀緒的软頭教室

本來我们要为大家介绍的是OC5的使用方法,數你如何快速为PSP刷机」一台剧过机的PSP、一块电池、一根记忆棒、修理砖头机你也会」下面就让我们来开始剧机吧。



## 新作特搜助

本類的为您介绍NDS 上一款动作射击解谜游戏 (番外王珠),这部作品的 独特系统能让STO迷们体验 致完全另类的射击乐趣。除 此之外,改编自《新世纪福 音战士》官方周名漫画的 (小EVA)以其可爱的游戏



风格、轻松的游戏内容而得到玩家认可。

近期單利達或全面收录 为模打造網路的製造感要

## 火热试玩区



PSP上最好玩的音乐游戏是什么? 可能有很多人会回答说是"《DJMAX》系 列"。但是一旦你玩多了,即便它有100多首歌曲。也会有腻的一天吧。要是我们能自己导入喜欢的音乐该多好呢?别急。在火热试玩区里为您介绍的游戏《音乐节拍》便能满足你的需要。下面就让我们一起去看看吧!

# 游戏展望台

(及尔德拉姆士2)即将在5月底与玩家们 见面。由于前作不错的家质使得这数操作受玩家 关注度也比较高。近日、广西公布了本作的最新 预告影像、下面就让我们去看看新作都有需些新 增要素呢!



展现最新力作的独特魅力,各种预告影像让您先睹为快!



# 属于PSP玩家的专问志,打造内容最精彩的PSP流行刊! 80页精美手册,3 DVD=ROM为你献上最新PSP资源!



本手册随盘附赠不能单独销售 掌机王SP口袋光环定价: 8.8元